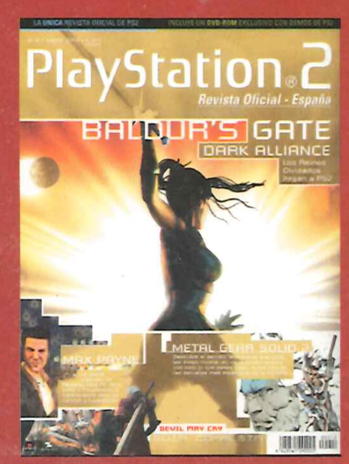

Demos jugables
Reviews
Noticias exclusivas
Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine
NÚM. 62
5,95 €
990 Ptas.
8 414090 112772 00062
ESPECIAL
MONSTRUOS S.A.
Sustos para todos
REPORTAJE
ENTRA EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS
Yo de mayor quiero ser...
PS1
Monstruos S.A., isla de los sustos
Army Men: Team Assault
Worms World Party
PS2
Parappa the Rapper 2
Ace Combat: Trueno de acero
Wipeout Fusion
Moto GP 2
El Pájaro Loco
Rez
Space Race
Monstruos S.A., isla de los sustos
20 JUEGOS MANAGER DE LIGA 2002
40 JUEGOS MONSTRUOS S.A., ISLA DE LOS SUSTOS
PARTICIPA Y GANA CON EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS
8 DEMOS JUGABLES: SYPHON FILTER 2, TONY HAWK'S SKATEBOARDING, TOMB RAIDER 3, COLONY WARS: RED SUN, LUCKY LUKE: WESTERN FEVER, HUGO - BLACK DIAMOND FEVER, ACTUA GOLF 2 Y POINT BLANK 2.
VÍDEOS DE MONSTRUOS S.A. Y MEN IN BLACK: CRASHDOWN. TRUCOS PARA DESCARGAR DE TENCHU 2, DRIVER 2, FINAL FANTASY VII Y IX, DINO CRISIS 2, METAL GEAR SOLID Y WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES.
PlayStation



PlayStation®2



<<El título destinado a sostener el cetro del mejor RPG ya está entre nosotros.>>
Revista: PlayStation 2 Oficial España.
Puntuación: 94/100.



<<Uno de los juegos más divertidos, mejor ambientados y, sobre todo, más profundos...>>
Revista: PLANETstation.
Puntuación: 9/10.



<<Al Diablo con el Diablo.>>
Revista: play 2 DVD.
Puntuación: 27/30.



<<Una maravilla gráfica que ningún enano rolero debería perderse.>>
Revista: PlayStation Magazine.
Puntuación: 10/10.

MÁXIMO APURADO

Nada corta tanto como el filo de una espada recién afilada. Tú eres quien la empuña en el mundo de Baldur's Gate. Tres millones y medio de personas la han blandido en la versión de PC. Pero esto es distinto, muy diferente. Son 55 niveles de intenso combate. Un lanzamiento de demoledores ataques mágicos. Esto es Baldur's Gate Dark Alliance. La mejor aventura que puedes vivir.



Forgotten Realms
Baldur's Gate
Dark Alliance



Olvida todo lo anterior









developed by snowblind studios

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60



28 DE FEBRERO DE 2002

taff
dita: MC Ediciones, S.A.
)irector edición española: **Oriol Garcia**
efe de redacción: **Joan Piella**
:oordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

/laquetación electrónica
.luís Guillén

:olaboradores
:lvira Asensi, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch,
avier Lourido, Elisabeth Masegosa, Eduard Sales,
:arles Sierra.
otografía: Sebastián Romero

lirección editorial
ditora: **Susana Cadena**
ierente: **Jordi Fuertes**

'ublicidad
)irectora comercial: **Carmen Ruíz**
º San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
el. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

'ublicidad:
eatriz Bonsoms
)rense, 11 28020 Madrid
el: 91 417 04 96 Fax: 91 417 05 33

'ublicidad de consumo
)omènec Romera
º San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
el. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

iuscripciones
/lanuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
el: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

ledacción *PlayStation Magazine*
/IC Ediciones, S.A.
º San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
el: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

ilmación y fotomecánica
/IC Ediciones
º San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

mpresión
erner Printing
el: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
npreso en España - Printed in Spain

listribución
:oedis, S.L.
venida de Barcelona, 225
/lolins de Rei, Barcelona
:oedis Madrid:
.aforja, 19-21 esq. Hierro
'olígono Ind. Loeches
orrejón de Ardoz. Madrid

ISTRIBUCIÓN MÉXICO:
nportador Exclusivo: CADE, S.A.
/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
lelegación Miguel Hidalgo México D.F.
el: 5456514 Fax: 5456506
listribución Estados: AUTREY
listribución D.F. UNION DE VOCEADORES

dita
/IC Ediciones, S.A.
dministración
º San Gervasio, 16-20,
)8022 Barcelona
el: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63



EDITORIAL



Licencias por aquí, licencias por allá y licencias en la sopa. Nada nuevo. Pero ahora la cosa ya no se limita a balompédicos *FIFA*, derrapantes *World Rallies* o deslizantes *NHL*; ahora la cosa va de cine. Con todo lo bueno y lo malo que esto comporta, claro.

Primero fue *Harry Potter*, que dado su carácter más infantiloide era carne fácil de licencia poligonal, y este mes se nos echa encima *Monstruos S.A.*, que en la línea oportuna —y oportunista— de Disney, vendrá acompañado de sendos títulos para PSone y PS2. Pero la cosa no acaba aquí; como podrás comprobar en nuestra sección de noticias, EA se ha agenciado los derechos de *El Señor de los Anillos* para lanzar un nuevo título que coincida con la segunda entrega de la trilogía, *Las dos torres*. Y por si no hubiera bastante, LucasArts también atacará por tierra, mar y espacio con varios juegos de *Star Wars* (a no ser que acabes de llegar de un viaje a Marte, ya sabrás que esta primavera se estrena *Episodio II: El ataque de los clones*).

Todo esto no tiene nada de malo. Al contrario; ¿quién no se emociona pudiendo pilotar un caza de Naboo o blandiendo un sable de luz? ¿A quién no le encantaría emular las artes con el arco y las flechas de Legolás? ¿Quién no quiere reírse pegando sustos al personal con el ciclopeo Mike? ¡Un mundo entero de personajes ultraconocidos y megacarismáticos a nuestras órdenes para que lo disfrutemos a nuestro antojo! ¿Cómo va a ser malo una cosa así? Pues es malo cuando todo acaba derivando en ahorro neuronal; es malo cuando, más que jugabilidad, se ofrece aburrimiento; es malo cuando se considera al posible comprador como un descerebrado con demasiado dinero en los bolsillos; es malo, en definitiva, cuando se cuenta con que el simple tirón comercial compense todo lo que no tiene el juego. Por suerte, *Monstruos S.A.* no incurre en estos defectos, pero todavía es una suerte demasiado escasa en este mundo...7

Oriol Garcia

PD: Han sido pocos meses al frente de esta revista, pero unos meses agradecidos. Ahora, una nave de Raticulín ha venido para llevarme a un planeta con muchos señores en bata blanca, y tendré que ausentarme durante un tiempo. Dejo la revista en las buenas manos de Raquel García, otra asidua de este mundo poligonal, así que estoy convencido de que si un día regreso de mi viaje interestelar las cosas seguirán todavía en su sitio.

Corolario a la postdata: Dicen que lo bueno, si breve, dos veces bueno... Una mentira como una casa.



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE



SUMARIO
Febrero 2002

PREVIEWS



REVIEWS


Shadowman 2

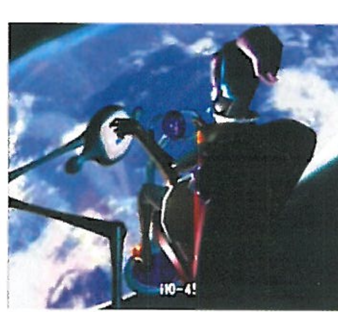
PlayStation Magazine

SECCIONES


Ace Combat: Trueno de acero



Space Race


Space Channel 5


Wipeout Fusion

ESPACIO CD

De todo un poco



SYPHON FILTER 2
JUGABLE
Sigilo, armamento de alta tecnología y acción explosiva

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
JUGABLE
Levántate del sillón y *grindea* un poco, que se te está poniendo un culo...

TOMB RAIDER 3
JUGABLE
Un nivel completo del tercer título de la incombustible heroina

COLONY WARS: RED SUN
JUGABLE
Shooter futurista en el espacio

LUCKY LUKE: WESTERN FEVER
JUGABLE
Aventuras y desventuras del cowboy más flacucho del Oeste

HUGO – BLACK DIAMOND FEVER
JUGABLE
O las plataformas de Hugo

ACTUA GOLF 2
JUGABLE
Y ríete tú de Tiger Woods

POINT BLACK 2
JUGABLE
¡Por mis pistolas!

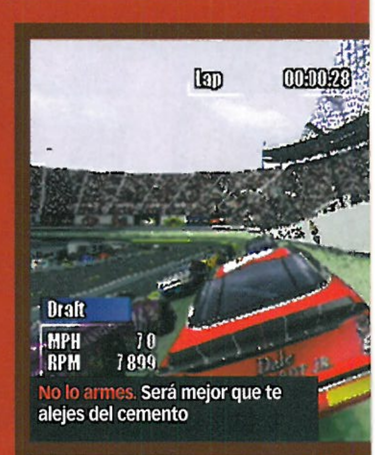
MONSTRUOS, LA ISLA DE LOS SUSTOS
VÍDEO

MEN IN BLACK THE SERIES: CRASHDOWN

¡Y DESCÁRGATE EN TU TARJETA DE MEMORIA LOS MEJORES TRUCOS DE *DINO CRISIS 2, FFIX, FFVII, TENCHU 2, MGS, DRIVER 2, TONY HAWK'S PRO SKATER 2, URBAN CHAOS, WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES* Y *WU TANG*!

NASCAR Heat 2002

- ES COMO LAS CARRERAS DE STOCK CARS, PERO MEJOR
- CORRE, CHOCA Y DESTROZA UNOS COCHES RAPIDÍSIMOS
- CON CIRCUITOS, CONDUCTORES Y COCHES REALES
- PODRÍA SER POR FIN UN BUEN JUEGO DE NASCAR



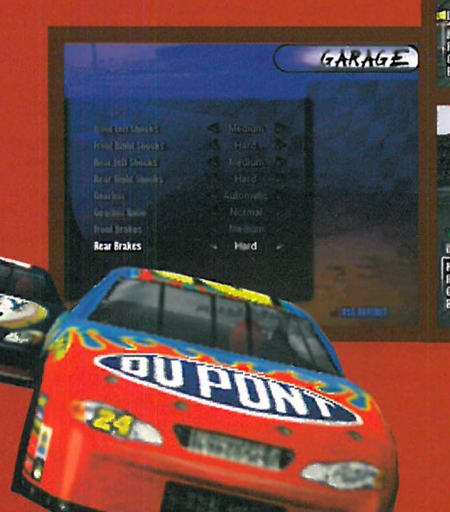
No lo armes. Será mejor que te alejes del cemento



Por estos lares, asociamos las carreras de *stock cars* con tipos grasientos al volante de viejos Ford Escort, pintándolos de rojo y blanco, dando vueltas a un circuito y chocando unos con otros hasta que sólo queda uno, y los coches suelen acabar sin puertas y con el capó golpeando contra el parabrisas. Pero en Estados Unidos, las carreras de *stock cars* constituyen un evento con algo más de glamour, donde los mejores pilotos ganan una pasta por correr al volante de unos coches terriblemente rápidos en unos circuitos ovales a unas velocidades de vértigo, y que de vez en cuando colisionan en unos impresionantes choques peligrosísimos. Esta masacre automovilística se conoce como NASCAR. *NASCAR Heat 2002* mete a esos pedazos de conductores (Dale Earnhardt Jr, Jeff Gordon, Rusty Wallace y 22 más) en los coches adecuados y los pone a competir en los mismísimos circuitos de las carreras de esta temporada.

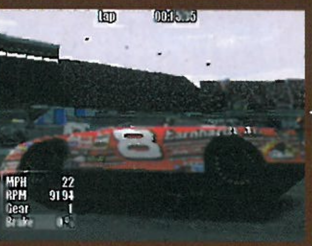
Una vez dispongas de uno de estos vehículos casi reales podrás disputar una temporada completa del Campeonato de la Copa Winston, corriendo en cada uno de los 19 circuitos. Además, tienes la posibilidad de elegir entre una carrera individual o un duelo cara a cara contra una de las estrellas. También dispones de la opción *Beat The Heat*, que te sitúa en uno de sus 36 escenarios diferentes. La introducción que precede a cada uno de ellos correrá a cargo de uno de los conductores que te realizará una prueba que tendrás que superar.

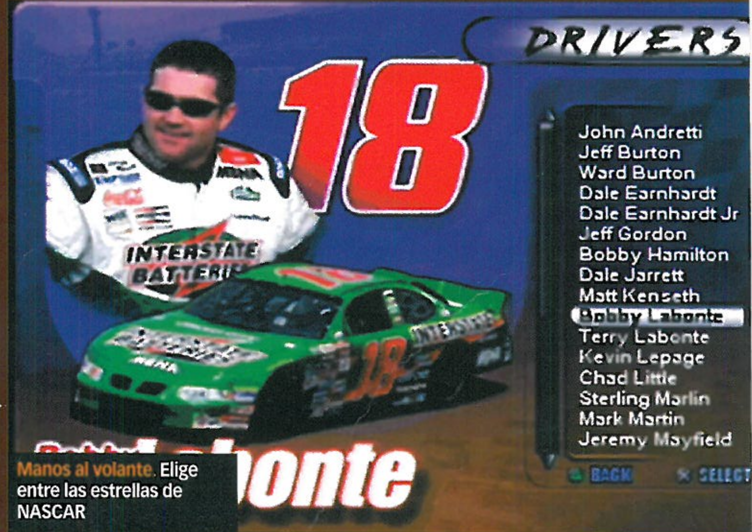
NASCAR debería ser, por tanto, un buen juego de carreras, pero lo mismo debería haber ocurrido con los demás juegos de *NASCAR*, y la verdad es que todos han sido una decepción. En fin, será cuestión de esperar a ver qué pasa. Tengamos paciencia.



Vaya cochazos: Pero ojo con las curvas no vayas a estropearlos

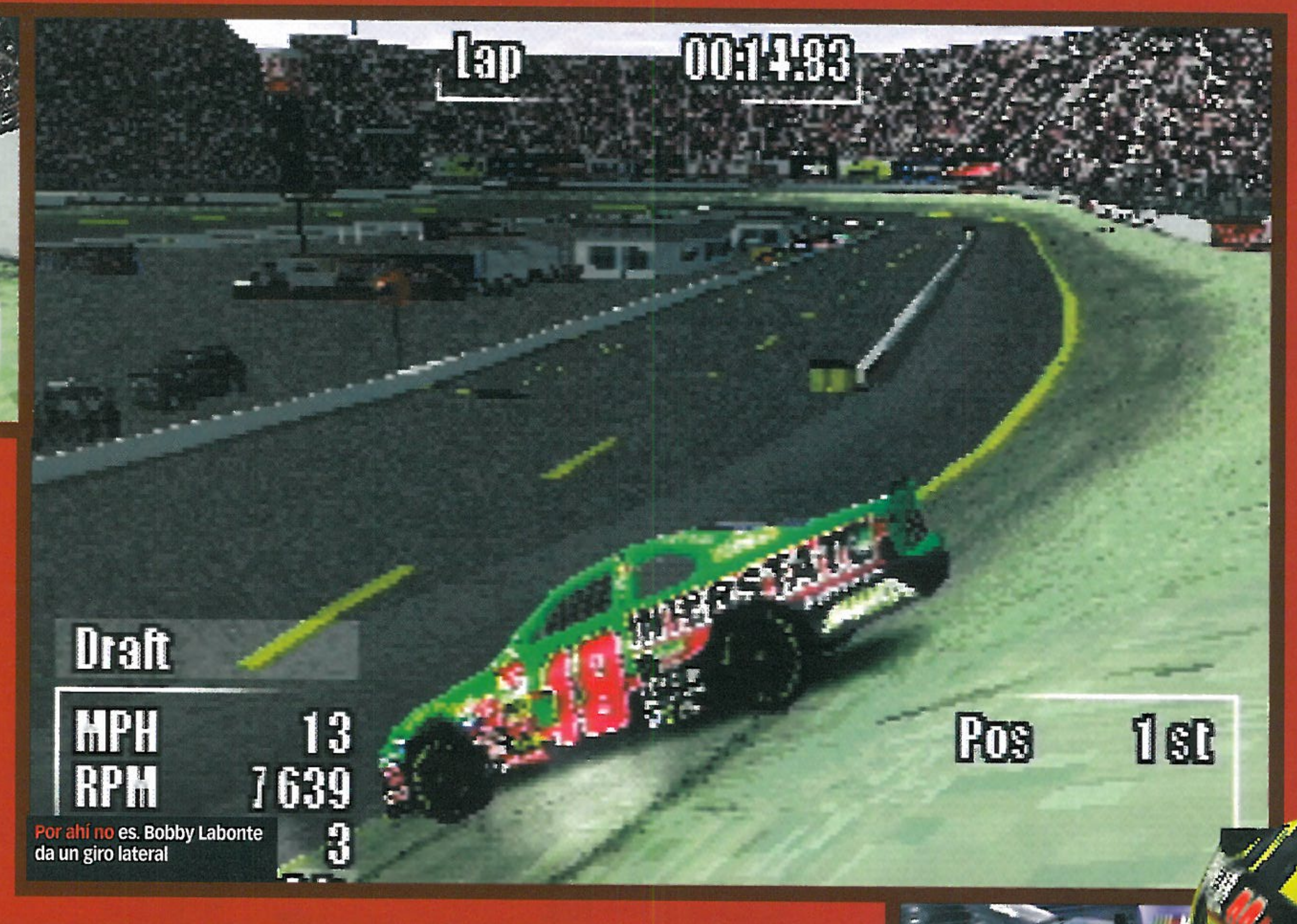






Manos al volante. Elige entre las estrellas de NASCAR

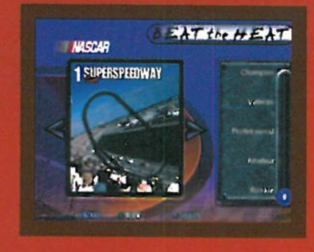
¿QUÉ? Un juego de carreras basado en las carreras NASCAR • **¿QUIÉN?** Llega de manos de Infogrames, que ya distribuyó el magnífico *Driver 2* (*PSMag47*, 10/10)

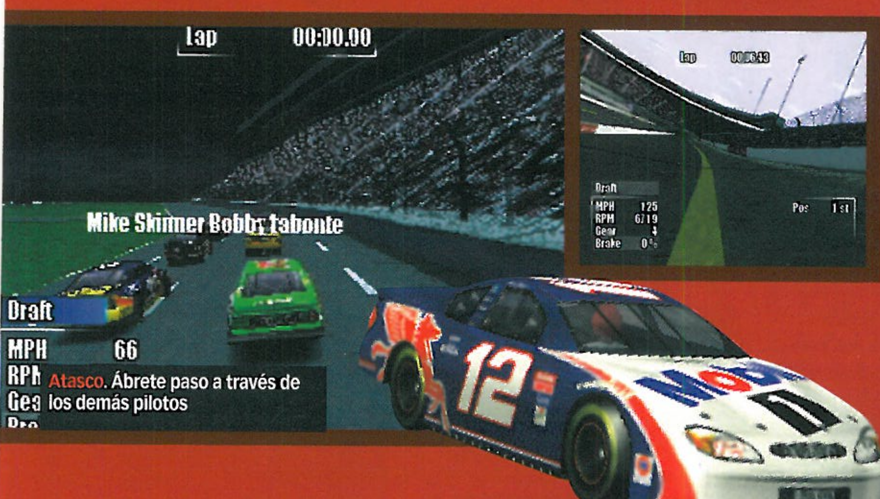


Por ahí no es. Bobby Labonte da un giro lateral



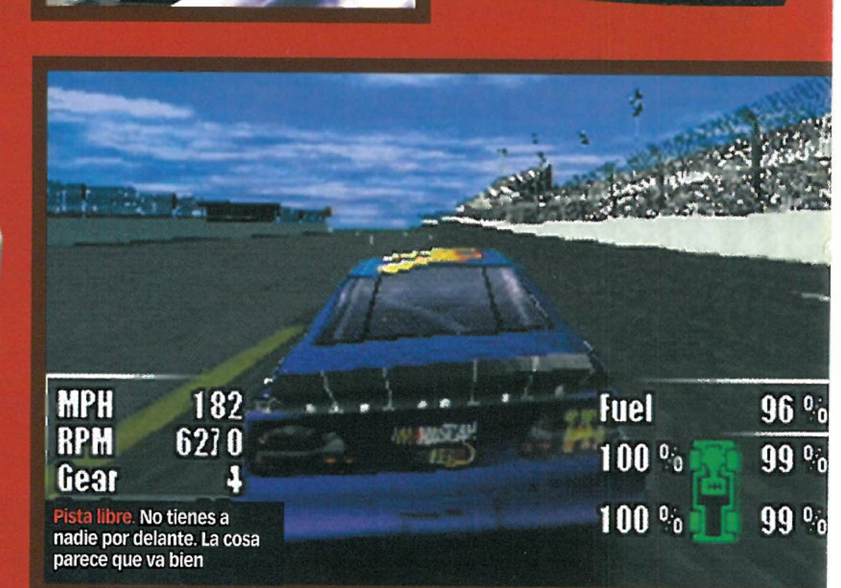






Atasco. Ábrete paso a través de los demás pilotos

«De vez en cuando colisionan en unos impresionantes choques peligrosísimos»



Pista libre. No tienes a nadie por delante. La cosa parece que va bien

¿CUÁNDO? XXX • **¿POR QUÉ?** Porque ya es hora de que alguien haga de las carreras de NASCAR un juego digno

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

LOADING

NOTICIAS · PRIMICIAS · RUMORES · COTILLEOS

INFO FLASH

COSAS DEL DESTINO

Parece ser que otra conversión estadounidense de un juego japonés está relacionada con su lanza-



miento en estas tierras. *Tales Of Destiny 2*, una impresionante aventura de JDR, no es que esté demasiado pulida, pero dicen que cuando juegas, flipas por un tubo. Incluye un sistema de batalla en 2D en tiempo real al estilo de la clásica saga de *Streetfighter*. Te ofreceremos más noticias al respecto en cuanto sepamos algo.



¡VIVA LA REVOLUCIÓN!

CUÁNDO MARZO · QUIÉN KONAMI · DÓNDE WWW.KONAMI.CO.UK

¡VAMOS ALLÁ! **El nuevo *ISS* vuelve al cálido hogar de PlayStation**



La última entrega de la saga de *ISS*, titulada simplemente *Pro Evolution Soccer*, hará su aparición en PS1 en marzo de este año, según dejó caer Konami recientemente. Esta serie, desarrollada en Tokio, ha pasado a ser todo un hito de los juegos de fútbol, y su esfuerzo más reciente, plasmado en forma de *ISS Pro Evolution 2*, obtuvo el codiciadísimo 10/10 de *PSMag*.

La verdad es que ya hemos probado la beta y algunos de los cambios que nos habían prometido para esta versión actualizada ya han sido realizados. Sin embargo, hay que reconocer que guarda demasiado parecido con *ISS2*, pero no avancemos acontecimientos, aún es muy pronto y Konami está invirtiendo mucho esfuerzo en la creación de una secuela digna. No falta ninguna de las opciones de siempre: los partidos amistosos y de estrellas, los torneos de copa y la magnífica Champions League... Todos están presentes y en perfecto estado. La buena noticia es que, aparte de contener las modificaciones habituales de equipos de jugadores, apariciones y estadísticas, esta vez se incluirán unos cuantos cambios fundamentales en la jugabilidad para desafiar a los *fans* más veteranos y hacer las delicias de los principiantes.

Los regates, por poner un ejemplo, serán a partir de ahora más receptivos, al contar con 16 direcciones para correr, frente a las ocho de antes. Es decir, que con un poco de práctica podrás esquivar a los jugadores con mucha elegancia. Esperemos que también resulte más fácil utilizar el método de control del stick analógico.

La Champions League se centrará desde ahora en los equipos europeos, y por tanto, desaparecerán equipos sudamericanos.

Además, los jugadores dispondrán de más estadísticas para conferir una mayor intensidad a las características de su juego.

Parece ser que Sports Interactive, el desarrollador de *Championship Manager 01/02*, el tremendo juego de gestión de fútbol para PC, ha colaborado con

«Los regates serán a partir de ahora más receptivos, al contar con 16 direcciones para correr, frente a las ocho de antes»



Konami en la creación de unas estadísticas más reales. Puede que veamos, pues, algunos avances más detallados en el tema de los pases, como por ejemplo, la solvencia de los jugadores en los pases en vaselina, o en los pases cortos y en los largos.

Por nuestra parte, estaremos encantados de anticiparte la *preview* de la beta en las próximas semanas, así que estate al tanto de las noticias referentes a la *evolución* del juego.



¿Te suena de algo? Vale, esta beta aún está verde, pero recuerda demasiado a ISS2



Cuidadín. El paraguayo Chilavert prepara un cañonazo



Trampa. Un poco de morro, una filigrana resbaladiza y Thuram acaba en el suelo, pero el árbitro se ha percatado



Ni de lejos. Heskey salta a por un cabezazo, pero lanza la bola lejos del poste





Precalentamiento. El modo de práctica va muy bien para calentar motores antes del partido


¡Qué gozada! Parece increíble pero es real: la estrella del surf australiano Taj Burrow adueñándose de La Ola en Kirra


¡Ridículo! Vaya ola y vaya saltito. Nos quedamos con el de carne y hueso

LOS REYES DE LAS OLAS

CUÁNDO ABRIL QUIÉN INFOGRAMES DÓNDE WWW.INFOGRAMES.COM

NOVEDAD Pilla la tabla y vente pa' Hawai



Infogrames, a través de su gama Atari, y la marca australiana de artículos de surf Billabong, han unido sus nombres y fuerzas para apoyar el próximo lanzamiento en Europa de *Transworld surf*. Como ya habrás adivinado —esperemos que no se te haya ha muerto ninguna neurona en el esfuerzo— se trata de un simulador de surf. El juego que está siendo desarrollado en California por el equipo de Angel Studios en colaboración con la industria del surf y algunos de los mejores surfistas del mundo.

La estrella del surf australiano de la nueva generación, Taj Burrow, el aspirante al título mundial, el hawaiano Andy Irons, la superestrella de Hawai Shane Dorian y otros profesionales de este deporte han puesto en común sus habilidades para desarrollar el videojuego, que se publicará para PS2 y X-Box. *Transworld surf* trasladará al jugador a la cultura y estilos de vida de los surfistas profesionales, con características bastantes peculiares.

El usuario podrá elegir entre 13 surfistas que montarán las olas de nueve escenarios legendarios de este deporte (Kirra, Tuberías, Tierra-G, Hossegor, Teahupoo...) para conseguir una sensación virtual única de este deporte acuático.

Mal caído. Tiene mal pronto pero en el fondo es una bestia encantadora. ¿Estás vacunado contra la rabia?

BUSCO A TAZ

CUÁNDO 31 MAYO QUIÉN INFOGRAMES
DÓNDE WWW.INFOGRAMES.COM

¡SALVAJE! El Demonio de Tasmania gira en PS2



Endemoniadamente rebelde, impulsivo y energético como siempre, pero fugitivo y en 128 bits. Taz, el Demonio de Tasmania, protagoniza el último trabajo de Blitz, un juego de plataformas de acción en 3D rápido y frenético que traslada al campo interactiva el carácter agresivo e irreverente del personaje.

En *Taz Wanted*, el incansable Yosemite Sam captura a Taz, que no tarda en huir y convertirse en un fugitivo. En el papel del Demonio de Tasmania, el jugador deberá destruir todos los carteles de «Se busca a Taz» y evitar a toda costa ser capturado: corriendo, rompiendo, comiendo, girando y mordisqueando a través de numerosos mundos mientras intenta encontrar el camino de vuelta a Tasmania.

También con licencia Looney Tunes, *Taz Wanted* sigue los pasos del divertido, inteligente y original *Perro y Lobo* (9/10 en *PSMag54*). Seguiremos girando.

BAJO EL PODER DEL ANILLO ÚNICO

CUÁNDO OTOÑO QUIÉN EA DÓNDE WWW.EA.ESPANA.COM

LICENCIA EA se hace con los derechos de la trilogía basada en la obra de Tolkien

Finalmente, ha sido EA la que se ha llevado el gato al agua. O el anillo al dedo, ya que ha firmado un acuerdo de exclusividad con New Line Cinema para desarrollar y comercializar los videojuegos basados en las tres películas de la saga cinematográfica basada en la obra de Tolkien, *El Señor de los Anillos.*

EA lanzará el primero de los tres videojuegos, *La Comunidad del Anillo,* en otoño, poco antes de que se estrene en Navidad la segunda película de la trilogía, *Las dos torres*. Contaremos los días que faltan...



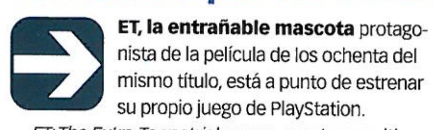


Elemental, querido Frodo. Como no podía ser de otro modo, las películas de *El señor de los anillos* acabarán pasándose a los polígonos...

MI CAAAAAAASA

CUÁNDO MARZO 2002 · QUIÉN UBI SOFT · DONDE WWW.UBISOFT.COM

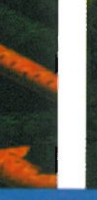
TE-LÉ-FO-NO ¡El simpático extraterreste ochentero por fin tiene su propio juego!



ET, la entrañable mascota protagonista de la película de los ochenta del mismo título, está a punto de estrenar su propio juego de PlayStation.

ET: The Extra-Terrestrial es una aventura multicolor en 3D destinada a los jugadores más jóvenes. En su gira relámpago intergaláctica, este encantador extraterrestre con cuello de fuelle realiza un viaje por planetas alienígenas, que incluye una visita a su planeta de origen, una metrópolis de alta tecnología, y otra a la Tierra, coincidiendo con las celebraciones de Halloween. Nos han prometido que contará con una gran variedad de paisajes preciosos, además de diversos tipos de especies animales. ET dispone de un buen puñado de complementos que le ayudarán en su recorrido. Entre ellos destacan, la telequinesia, los poderes curativos, el corazón aturdidor (o sea, que ET usa su corazón luminoso para deshacerse del enemigo), y su tan característico como amorfo dedo índice. También puede controlar a sus enemigos telepáticamente, consiguiendo que le abran las puertas, le activen los interruptores o le preparen la merienda. Bueno, vale, lo último es broma. El juego carece prácticamente de violencia, basándose en cambio en una mezcla de puzzles, plataformas y aventuras que harán las delicias de los jugadores y, por supuesto, está más que recomendado para todos los públicos. Mantente al loro, porque un reportaje en profundidad está al caer.









¿Dónde está Elliot? ET se va de paseo

INFO FLASH

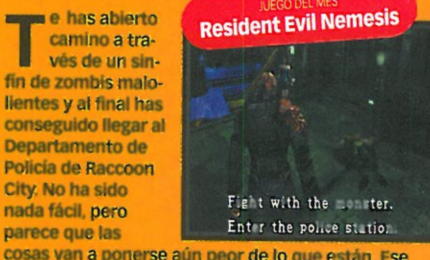
¡LA INVASIÓN DE LOS JDR!
Siguen los rumores acerca del posible lanzamiento en nuestro país del JDR japonés *Hoshigami: Ruining Blue Earth*. Ahora se está tradu-



ciendo al inglés para el mercado americano y ofrece algo más que un mero enfoque táctico de este género. La aventura se desarrolla en un pacífico mundo fantástico donde un inesperado movimiento de tropas desata la paranoia y a ti te pilla en medio del meollo. Este juego tendrá muy intrigados a los *fans* de *FF Tactics*, a pesar de que no llegará a las tiendas de por aquí, hasta por lo menos, abril.

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

JUEGO DEL MES
Resident Evil Nemesis



Te has abierto camino a través de un sinfín de zombis malolientes y al final has conseguido llegar al Departamento de Policía de Raccoon City. No ha sido nada fácil, pero parece que las cosas van a ponerse aún peor de lo que están. Ese maldito Nemesis acaba de hacerle un «lifting» facial a tu compañero y ahora te ha echado el ojo a ti. Así pues, ¿qué piensas hacer tu?

A Te armas con tu rifle de asalto y le llenas el trasero de plomo al rojo vivo ....
VE A LA PÁGINA 106

B Sales por patas de allí y te escondes en los subterráneos de la comisaria ....
VE A LA PÁGINA 87

LOS MÁS VENDIDOS

¿Compras lo mismo que todo el mundo o eres un consumidor de lo más original? Averígualo con la lista de los títulos más vendidos en diciembre en las tiendas Centro Mail.

PLAYSTATION2

1.- Devil May Cry
2.- Pro Evolution Soccer
3.- World Rally Championship
4.- Gran Turismo 3 A-Spec
5.- GTA III
6.- Silent Hill 2 - Digipack
7.- FIFA 2002
8.- Jak & Daxter
9.- Tony Hawk's Pro Skater 3
10.- Baldur's Gate: Dark Alliance



PSOne

1.- Harry Potter y la piedra filosofal
2.- FIFA 2002
3.- Final Fantasy IX (Platinum)
4.- Syphon Filter 3
5.- Metal Gear Solid Band
6.- NBA Live 2002
7.- Gran Turismo 2 (Platinum)
8.- Tony Hawk's Pro Skater 3
9.- Atlantis, el imperio perdido
10.- Spyro 3: El año del dragon (Platinum)



LA LEYENDA DEL SAMURAI

CUÁNDO SIN CONFIRMAR QUIÉN ACQUIRE DÓNDE WWW.ACQUIRE.CO.JP

ÚLTIMAS NOTICIAS Nuevo juego de acción y aventuras de los creadores de *Tenchu*

Los creadores de los dos primeros videojuegos de la serie *Tenchu*, Acquire, están desarrollando *Samurai*, un nuevo juego de acción y aventuras en 3D centrado en los combates con armas. Existe una pequeña trama y gran cantidad de personajes.

Samurai trasladará a los jugadotes a 1877, un tiempo de cambios en el que se empezó a cuestionar la validez y utilidad de estos singulares militares del Japón feudal. El jugador asumirá el papel de un samurai que recorre las tierras feudales buscando trabajo.

Los desarrolladores del juego han asegurado que éste tendrá distintos finales y que la historia cambiará en función de las decisiones que tomen los jugadores según vayan avanzando. El usuario tendrá la posibilidad al iniciar el juego de optimizar a su único samurai. A medida que se adentre en el juego se irá encontrando con personajes no jugables que le propondrán misiones, teniendo la posibilidad de aceptarlas o no. Los *trabajos* que le plantearán son de las más variado: asesinatos, secuestros, rescates, negociaciones y robos.

Los combates son con armas o cuerpo a cuerpo, incluyendo más de 40 combinaciones distintas de ataque.

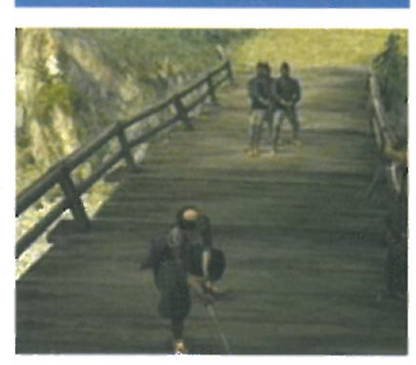
Al parecer el juego es un poco corto. Se debe, según Acquiere, a que, por su dinámica, trama, ritmo y misiones, puede jugarse una y otra vez, siendo la experiencia de juego siempre diferente.

Samurai estará disponible en Japón desde el 7 de febrero. Por el momento, nada se sabe sobre su lanzamiento en Europa y Estados Unidos. Seguiremos informando.





No lo pierdas de vista Echa un vistazo a las primeras imágenes disponibles del nuevo trabajo de los chicos de *Tenchu*



V-RALLY 3 PARA PLAYSTATION 2

CUÁNDO JUNIO QUIÉN INFOGRAMES DÓNDE WWW.ES.INFOGRAMES.COM

PROXIMAMENTE El regreso de un mito



Un viejo conocido de los amantes de la velocidad y de los simuladores de rally regresa con aires de 128 bits.

Infogrames y Eden Studios han vuelto a apostar por la serie y ultiman los detalles de la tercera generación de un título que ha vendido cuatro millones de copias en todo el mundo desde que apareciera el primer *V-Rally* (9/10 en *PSMag9*) en 1997.

V-Rally 3 proporcionará a los jugadores una experiencia de conducción realista, gran variedad de circuitos, coches y un sorprendente nivel de detalle gracias al motor Twilight. Con entre 15.000 y 16.000 polígonos por vehículo y cerca de medio millón por circuito, *V-Rally 3* exprime al máximo la tecnología para crear una emocionante experiencia de velocidad y competición. Los circuitos están siendo particularmente mimados. Cada pista es responsabilidad de un solo diseñador y tiene alrededor de 500 metros hechos *a mano*. Esto hace que los circuitos sean interactivos y consten de gran cantidad de secciones animadas, con elementos que saltan por los aires y se destrozan cuando un bólido colisiona contra ellos.

Una vez más, el nivel de detalle es clave en este título: cabinas en alta resolución y daños reales y progresivos. Esto, unido a un excepcional control desarrollado por Eden Studios y al sonido de los coches reales rugiendo en polígonos, harán de *V-Rally 3* uno de los principales contendientes a la corona de los juegos de rally de nueva generación.

Trazados Los circuitos están siendo especialmente cuidados.

Mira, mira. Los gráficos y el nivel de detalle son, en dos palabras, im-presionantes.



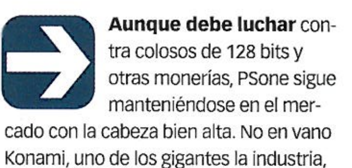
¿Realidad o ficción? Los polígonos se han dispuesto en múltiples capas que permiten que elementos como el barro y los reflejos sean casi reales



ROL PARA PSONE

CUÁNDO SIN CONFIRMAR
QUIÉN KONAMI
DÓNDE WWW.KONAMI.COM

JAPÓN *Groove Adventure Rave* viene directamente del manga



Aunque debe luchar contra colosos de 128 bits y otras monerías, PSone sigue manteniéndose en el mercado con la cabeza bien alta. No en vano Konami, uno de los gigantes la industria, ha desarrollado un juego para la veterana de Sony que verá la luz en Japón inminentemente. *Groove Adventure Rave* es un título de rol basado en la serie manga *Rave*. Según informa MeriStation, el jugador podrá controlar a tres personajes diferentes simultáneamente. Mediante el sistema RPD el líder del equipo podrá dar órdenes a los otros dos personajes, aunque sus reacciones dependerán de los «puntos de fiabilidad del líder».

La gran incógnita es si *Groove Adventure Rave* llegará a Europa. Aunque la esperanza es lo último que se pierde, la cosa no está nada fácil ya que las compañías se están centrando en lanzar títulos para PS2 y preparar la publicación de los de las nuevas consolas que pronto saldrán al mercado. Además, y tratándose de un juego de rol, tendrían que traducirlo a diversos idiomas europeos. En fin, que cruzaremos los dedos y buscaremos dentro de nuestra caja de pandora algo que nos «anime».



LA LEYENDA DEL SAMURAI

CUÁNDO SIN CONFIRMAR · QUIÉN ACQUIRE · DÓNDE WWW.ACQUIRE.CO.JP

ÚLTIMAS NOTICIAS Nuevo juego de acción y aventuras de los creadores de *Tenchu*

Los creadores de los dos primeros videojuegos de la serie *Tenchu*, Acquire, están desarrollando *Samurai*, un nuevo juego de acción y aventuras en 3D centrado en los combates con armas. Existe una pequeña trama y gran cantidad de personajes.

Samurai trasladará a los jugadotes a 1877, un tiempo de cambios en el que se empezó a cuestionar la validez y utilidad de estos singulares militares del Japón feudal. El jugador asumirá el papel de un samurai que recorre las tierras feudales buscando trabajo.

Los desarrolladores del juego han asegurado que éste tendrá distintos finales y que la historia cambiará en función de las decisiones que tomen los jugadores según vayan avanzando. El usuario tendrá la posibilidad al iniciar el juego de optimizar a su único samurai. A medida que se adentre en el juego se irá encontrando con personajes no jugables que le propondrán misiones, teniendo la posibilidad de aceptarlas o no. Los *trabajos* que le plantearán son de las más variado: asesinatos, secuestros, rescates, negociaciones y robos.

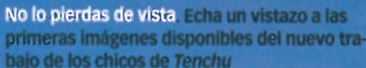
Los combates son con armas o cuerpo a cuerpo, incluyendo más de 40 combinaciones distintas de ataque.

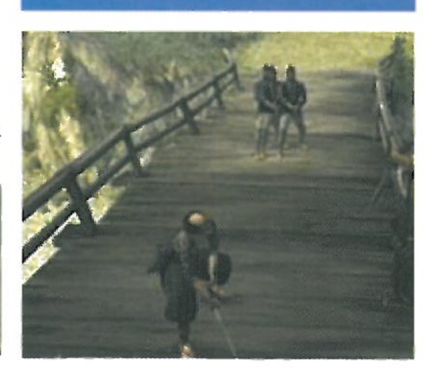
Al parecer el juego es un poco corto. Se debe, según Acquiere, a que, por su dinámica, trama, ritmo y misiones, puede jugarse una y otra vez, siendo la experiencia de juego siempre diferente.

Samurai estará disponible en Japón desde el 7 de febrero. Por el momento, nada se sabe sobre su lanzamiento en Europa y Estados Unidos. Seguiremos informando.






No lo pierdas de vista Echa un vistazo a las primeras imágenes disponibles del nuevo trabajo de los chicos de *Tenchu*



V-RALLY 3 PARA PLAYSTATION 2

CUÁNDO JUNIO · QUIÉN INFOGRAMES · DÓNDE WWW.ES.INFOGRAMES.COM

PROXIMAMENTE El regreso de un mito



Un viejo conocido de los amantes de la velocidad y de los simuladores de rally regresa con aires de 128 bits.

Infogrames y Eden Studios han vuelto a apostar por la serie y ultiman los detalles de la tercera generación de un título que ha vendido cuatro millones de copias en todo el mundo desde que apareciera el primer *V-Rally* (9/10 en *PSMag9*) en 1997.

V-Rally 3 proporcionará a los jugadores una experiencia de conducción realista, gran variedad de circuitos, coches y un sorprendente nivel de detalle gracias al motor Twilight. Con entre 15.000 y 16.000 polígonos por vehículo y cerca de medio millón por circuito, *V-Rally 3* exprime al máximo la tecnología para crear una emocionante experiencia de velocidad y competición. Los circuitos están siendo particularmente mimados. Cada pista es responsabilidad de un solo diseñador y tiene alrededor de 500 metros hechos *a mano*. Esto hace que los circuitos sean interactivos y consten de gran cantidad de secciones animadas, con elementos que saltan por los aires y se destrozan cuando un bólido colisiona contra ellos.

Una vez más, el nivel de detalle es clave en este título: cabinas en alta resolución y daños reales y progresivos. Esto, unido a un excepcional control desarrollado por Eden Studios y al sonido de los coches reales rugiendo en polígonos, harán de *V-Rally 3* uno de los principales contendientes a la corona de los juegos de rally de nueva generación.

Trazados Los circuitos están siendo especialmente cuidados.



Mira, mira. Los gráficos y el nivel de detalle son, en dos palabras, im-presionantes.



¿Realidad o ficción? Los polígonos se han dispuesto en múltiples capas que permiten que elementos como el barro y los reflejos sean casi reales



ROL PARA PSONE

CUÁNDO SIN CONFIRMAR
QUIÉN KONAMI
DÓNDE WWW.KONAMI.COM

JAPÓN *Groove Adventure Rave* viene directamente del manga



Aunque debe luchar contra colosos de 128 bits y otras monerías, PSone sigue manteniéndose en el mercado con la cabeza bien alta. No en vano Konami, uno de los gigantes la industria, ha desarrollado un juego para la veterana de Sony que verá la luz en Japón inminentemente. *Groove Adventure Rave* es un título de rol basado en la serie manga *Rave*. Según informa MeriStation, el jugador podrá controlar a tres personajes diferentes simultáneamente. Mediante el sistema RPD el líder del equipo podrá dar órdenes a los otros dos personajes, aunque sus reacciones dependerán de los «puntos de fiabilidad del líder».

La gran incógnita es si *Groove Adventure Rave* llegará a Europa. Aunque la esperanza es lo último que se pierde, la cosa no está nada fácil ya que las compañías se están centrando en lanzar títulos para PS2 y preparar la publicación de los de las nuevas consolas que pronto saldrán al mercado. Además, y tratándose de un juego de rol, tendrían que traducirlo a diversos idiomas europeos. En fin, que cruzaremos los dedos y buscaremos dentro de nuestra caja de pandora algo que nos «anime».



EMPACHO GALÁCTICO

CUÁNDO NOVIEMBRE QUIÉN EA DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

DIRECTO DESDE EL PC Estrategia épica en tiempo real en el universo del Sr. Lucas

Este año vas a tener Guerra de las Galaxias hasta en la sopa gungana. Puede que incluso sufras un empacho porque, además del estreno de *Star Wars: Episodio II, El ataque de los clones*, LucasArts se ha puesto a desarrollar títulos a toda máquina. Unos meses más tarde del lanzamiento de *Star Wars Jedi Starfighter 2* (del que te informamos en la página 12), aterrizará en el mercado *Star Wars: Galactic Battlegrounds*, también para PS2. Se trata de un juego de estrategia épica en tiempo real en el que representas a una de las seis civilizaciones (el Imperio Galáctico, la Alianza Rebelde, los Wookies, los Gungans, la Casa Real de Naboo y la Federación de Comercio) en una serie de campañas cuyo resultado marcará el rumbo de la guerra civil galáctica. ¡El futuro de la Galaxia está en tus manos!

Las campañas podrán desarrollarse por tierra, mar y aire, con más de 300 unidades y estructuras diferentes, en campañas, escaramuzas y batallas para varios jugadores.

Los combates se desarrollan tanto en los asteroides interestelares como en las profundidades marinas o las llanuras terrestres. Además, con el editor de escenarios podrás crear campos de batalla para uno o varios jugadores.

En cada combate pueden desplegarse hasta 200 unidades por bando, entre ellas, cazarrecompensas, caballeros Jedi, tropas de asalto, AT-AT, AT-ST, tanques wookies y androides. Y nada de disparar al tuntún: deberás administrar tus recursos y emplear al máximo una tecnología en constante progreso que varía según cada raza. Además, con cada nivel de tecnología alcanzado dispondrás de fuerzas adicionales. Acumúlalas, porque te harán falta para salir indemne de la invasión —bendita, eso sí— *Star Wars*....

Adaptando que es gerundio. *Star Wars: Galactic Battlegrounds* tomará el motor de la popular serie *Age of Empires*



LA BOLA ENTRÓ

CUÁNDO MAYO · QUIÉN WANADOO · DÓNDE WWW.WANADOO. ES

PRÓXIMAMENTE Vence a Kuerten desde el salón de tu casa



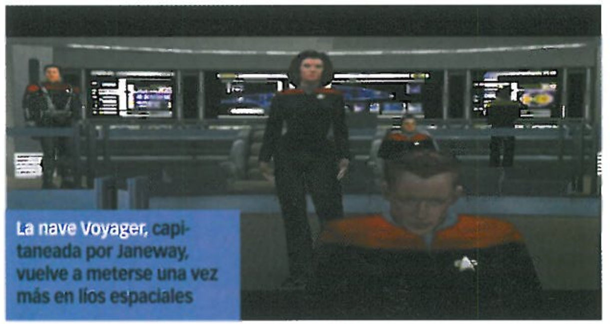
¡Magia! ¡Te lías a dibujar flechas multicolores en todas las direcciones y te sale una pista de tenis!

Sólo te faltará el aceite. Si no perdonas a tus rivales, seguro que te llevas la *ensaladera* a casa

Roland Garros, uno de los torneos más prestigiosos e importantes del circuito mundial de tenis, también se jugará en PlayStation. Los amantes de la simulación deportiva y aficionados al tenis en general, podrán jugar este torneo y elegir entre 20 profesionales (10 hombres y 10 mujeres), como Gustavo Kuerten, Tommy Robredo y Todd Martin. Los partidos podrán jugarse en pistas de tierra batida, hierba, sintética y rápida, repartidas en 17 localizaciones distintas, entre las que se encuentran las dos más famosas: Roland Garros y Open USA. Asimismo, se incluirán dos pistas ocultas que sólo podrás jugar en función de los resultados logrados.

Además de los modos Entrenamiento, Competición y Arcade, la función Multijugador permitirá que se enfrenten hasta cuatro jugadores simultáneamente, y también podrás elegir el tipo de encuentro que prefieras: individual, dobles o mixtos.

Sin embargo, estamos convencidos de que uno de los grandes valores de *Roland Garros* serán las animaciones de los personajes, ya que gracias al sistema de captura de movimientos, los tenistas poligonales reproducirán más de 800 movimientos captados de jugadores profesionales.


La nave Voyager, capitaneada por Janeway, vuelve a meterse una vez más en líos espaciales



SHOOTER EN PRIMERA PERSONA EN EL UNIVERSO STAR TREK

CUÁNDO ABRIL **QUIÉN** CODEMASTERS **DÓNDE** WWW.CODEMASTERS.COM

PROXIMAMENTE La Federación vuelve a estar en apuros



Las aventuras de la capitana Janeway y la leal tripulación de la Voyager continuarán en PlayStation 2 en *Star Trek: Voyager – Elite Force*, una conversión del *shooter* en primera persona para PC firmado por Majesco Sales Inc.

El juego se basa en una trama escrita bajo la supervisión de los creadores de la serie.

El jugador encarnará al alférez Alex Munroe, el heroico líder del equipo de asalto Hazard de la Voyager, que se encuentra atrapado en una zona del espacio desconocida repleta de naves abandonadas. La misión del equipo es investigar una de esas naves pero pronto descubrirán que no está tan abandonada como parecía, surgiendo toda una serie de enemigos, algunos tan conocidos como los malvados Borg y otros nuevos. *Star Trek: Voyager – Elite Force* recrea el entorno 3D de la nave de la Federación y de cinco astronaves abandonadas. Sin embargo, no habrá mucho tiempo para disfrutar del paisaje: los alienígenas quieren tomar la Voyager.

Cada miembro del equipo de Munroe tiene acceso al armamento oficial de la Federación, entre ellos *fasers* y láseres de taquiones, que cuentan con sistemas especiales de disparo dual. El alférez puede también equipar a sus compañeros con el armamento de los alienígenas derrotados, doblando así el número de armas a su disposición.

Los oficiales del equipo Hazard son inteligentes, pero también lo son los enemigos. En un tiroteo, tanto los compañeros de la Federación como los alienígenas se pondrán a cubierto y dispararán, retirándose si resultan heridos. La batalla se irá ganando a medida que tus oficiales sumen su potencia de fuego a la tuya.

La famosa Holoestación de la serie también aparecerá en el juego en los niveles de entrenamiento, exclusivos de la versión para PS2. En ella, los jugadores podrán participar en desafíos todos contra todos o luchar contra personajes controlados por la máquina.

Aún no se sabe qué pasará con la versión española pero la inglesa, para mantener la conexión con la serie de televisión, cuenta con el doblaje del parte del reparto original. Kate Mulgrew (Janeway), Tim Russ (Tuvok) y Richard Picard (el Doctor) han participado en la grabación de pistas de sonido exclusivas para el juego que servirán para dar órdenes a Munroe según vaya avanzando en su misión.

HARRY POTTER, EL SOLTERO DE ORO

QUIÉN HARRY POTTER **CUÁNDO** EN NAVIDAD **DÓNDE** EN LAS TIENDAS

CURIOSIDADES *Harry Potter* y los juguetes electrónicos triunfan en Navidad



Harry Potter es mucho más que un aprendiz de brujo. Es, además, la gallina de los huevos de oro, el regalo más cotizado del año y la pesadilla de los Reyes Magos, que se las vieron y desearon para conseguir en enero un «lo que sea» de Harry Potter. Desde ek videojuego, en sus versiones para PSone y Game Boy Advanced, hasta los muñecos, pasando por su juego de química, el mago que ya fue número uno en taquilla ha dominado unas navidades que han visto, además, la consolidación del juguete electrónico.

«Está agotado desde antes de Nochebuena», aseguró una empleada de unos grandes almacenes al diario *El País* refiriéndose a las dos versiones del videojuego *Harry Potter y la piedra filosofal*, número uno en ventas durante todo el mes de diciembre.



Aunque desde la Asociación de Fabricantes de Juguetes se insiste en que juguete y videojuego son cosas distintas, admiten que la aparición de los videojuegos ha rebajado la edad del juguete clásico, que empieza a decaer a partir de los doce años a favor de los productos audiovisuales e interactivos.

Un segundo efecto es que los niños demandan ahora más tecnología en los juguetes. Tras Harry Potter, el juguete más vendido en la campaña de Navidad han sido las mascotas electrónicas.

SONY VENDE 293.000 PS2 EN NAVIDAD

QUIÉN SONY **CUÁNDO** NAVIDAD **DÓNDE** EN TODAS PARTES

INFORME La demanda de PSone superó las unidades disponibles

Los resultados obtenidos durante la campaña de Navidad (desde finales de octubre hasta el 6 de enero) en España han sido «enormemente satisfactorios» para Sony. La compañía informó de que en ese tiempo se han vendido 293.000 PS2 en España y 2,79 millones en Europa, Oriente Próximo, África y Australasia.

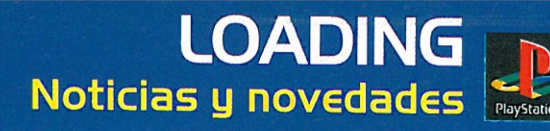
Según datos facilitados por Sony Computer Entertainment Europa, la semana antes de comenzar la Navidad las ventas de PS2 en los territorios PAL superaron en un 293% las efectuadas durante la misma semana del año pasado.

En cuanto a PSone, la campaña de Navidad se ha saldado con 750.000 unidades vendidas en la zona PAL. Los usuarios españoles de la pequeña de Sony se vieron afectados por la escasez de unidades que ocasionó el bloqueo de una partida de 1,3 millones de PSone en la sede de distribución europea de Sony. Alicia Sanz, jefa de relaciones públicas de Sony España, aseguró que «nuestra previsión de ventas en la campaña de Navidad era de 250.000 unidades pero sólo recibimos 75.000. Se agotaron inmediatamente».

En la actualidad, uno de cada cinco hogares europeos tiene una PlayStation (PSX, PSone o PS2). En España son uno de cada cuatro los hogares en los que hay una consola de Sony.

En cuanto al software, las primeras posiciones en las listas de éxitos de PlayStation 2 las ocupan *Grand Theft Auto 3*, *James Bond, agente en fuego cruzado*, *Devil May Cry*, *Silent Hill 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 3*, *World Rally Championship* y *Jak & Daxter.*

Los videojuegos de la edición Platinum de PSone dieron la campanada en la campaña navideña; se vendieron un total de 150.000 unidades. *Crash Bash* con 10.000 y *GT 2* con 9.000 fueron los más solicitados. En cuanto a las últimas novedades, *Atlantis, el imperio perdido* (25.000 copias) y *Syphon Filter 3* (18.000) estaban entre los más vendidos junto a títulos de otras compañías como *Harry Potter y la piedra filosofal*, *FIFA 2002*... Con los datos en la mano, aconsejamos con todo cariño a todo aquel que mató a la primogénita de Sony hace un año que monte un consultorio con la Pitonisa Lola, Cristina Blanco y Rappel.



MÁS BARRO Y MÁS MOTOS PARA LOS 128 BITS

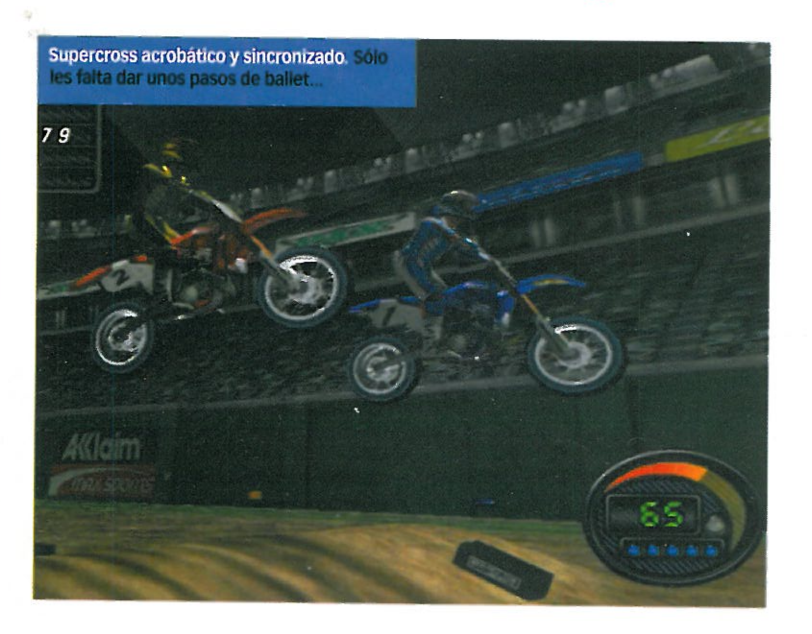
CUÁNDO MAYO **QUIÉN** WANADOO **DÓNDE** WWW.WANADOO. ES

DEPORTIVO Mejora el rendimiento de la moto con el sistema de acrobacias

El rey del motocross poligonal ha vuelto. *Jeremy McGrath Supercross 2002* para PS2 presenta en exclusiva y entre otros muchos deportistas al 10 veces campeón del mundo Jeremy McGrath y al fenómeno del estilo libre Travis Pastrana en un título híbrido entre simulador y arcade.

Cuenta con un total de 25 circuitos repartidos entre las cuatro categorías posibles (Outdoor, Free-Ride, Freestyle e Indoor), y permite a los jugadores personalizar sus motos y pilotos. Esta opción es realmente útil en el modo Carrera, donde los jugadores deben liberar pistas, motoristas y acrobacias. También incluye un nuevo modo, el Stunt Advantage, donde cada pirueta realizada con éxito mejora el rendimiento del motorista.

Canta con nosotros. Volando voy, volando vengo, por el camiino, la moto dejo...



Supercross acrobático y sincronizado. Sólo les falta dar unos pasos de ballet...



www.wrc.com

Llévate ahora tu PlayStation 2 y World Rally Championship
con la serie especial **Peugeot 206** PlayStation 2.

Peugeot 206 WRC Campeón del Mundo de Rallies 2000

Infórmate en tu concesionario Peugeot.

DESAPARECIDO
PEUGEOT 206

Plateado, con muchas pegatinas,
personalizado para rallies.
Visto por última vez en
boxes del Rally de Córcega.
Urge encontrarlo, necesito para trabajar.
Se gratificará.
Preguntar por Sr. Grönholm (noches)





El Peugeot de Marcus. El Subaru de Richard y el Mitsubishi de Tommy. Todos los coches del Campeonato del Mundo de Rallies están en WRC. Y todos los rallies. Y todos los tramos y condiciones meteorológicas. Y todos los pilotos y copilotos. Y todos los ángulos de cámara que puedas imaginar. Y todo, en tu PlayStation 2. **World Rally Championship. Créetelo, es verdad.**

PlayStation 2



es.playstation.com

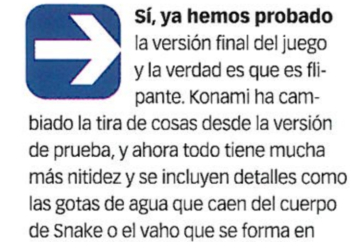

Todo solidez. ¿Estamos ante el mejor juego de la historia?.



METAL GEAR SOLID 2: HIJO DE LA LIBERTAD

CUÁNDO MARZO QUIÉN KONAMI DÓNDE WWW.KONAMI.COM

NOVEDAD Kojima vuelve a la carga con el genio del sigilo, que despierta más sonrisas que nunca



Sí, ya hemos probado la versión final del juego y la verdad es que es flipante. Konami ha cambiado la tira de cosas desde la versión de prueba, y ahora todo tiene mucha más nitidez y se incluyen detalles como las gotas de agua que caen del cuerpo de Snake o el vaho que se forma en la cámara cuando pasas de una zona cálida a otra fría.

La mitad de la diversión se consigue descubriendo cosas secundarias a la acción, pero que no por ello resultan menos sorprendentes. *MGS2* ha sido ideado más que ningún otro juego para usar el pensamiento lateral, pero te hace sentir emociones de verdad. Puede asustarte, hacerte reír y puede crear tensión. Lo cierto es que hemos perdido la cuenta de las veces en que se nos aceleraba el pulso más que a Snake al pasar por delante de guardias dormidos.

Aquí te encontrarás con nuevas armas y objetos, pero lo más importante es que conocerás a un nuevo enemigo, especialmente letal, que se pirra por el sabor de la sangre.

Hemos jurado guardar el secreto, pero te podemos decir que hay un cambio bestial en la forma de jugar. Para más información, no te pierdas la *preview* del próximo mes. Y tiene cantidad de toques graciosos, como las gaviotas a las que puedes disparar y que desprenden unos excrementos la mar de resbaladizos. Seguro que es uno de los mejores juegos de la historia..

ÚLTIMA HORA

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2

CUÁNDO FEBRERO QUIÉN EA DÓNDE WWW.ESPANA.EA..COM

NOTICIA Los reyes del terror nos obsequian con otro juego puntero de pistolas de luz. ¡Bieeen!



Basado en *Code: Veronica, Survivor 2* te permite abrirte paso a través de entornos ya familiares de la saga de *Resi* en la piel de Claire Redfield o de Steve Burnside. La Prisión, el campamento de Entrenamiento Militar y la residencia privada de la familia Ashford... podrás revivir todas esas experiencias en primera persona y con todo lujo de detalle.

Al estar basado en un juego de Dreamcast que ya tiene sus años, *RES2* no se caracteriza precisamente por su calidad de imagen. Cada nivel está controlado por un límite de tiempo muy estricto, lo que añade aún más tensión al asunto. Cuando el reloj esté a cero, Nemesis (de *RE3)* hará su aparición. Tú no puedes hacerle daño, y él no parará de perseguirte hasta que te mate a ti o a tu compañero controlado por ordenador.

Si el original tenía poco jugo, *RES2* ofrece algunos elementos adicionales la mar de suculentos para tu goce y disfrute. En el modo «Mazmorra» dispones de 30 minutos para escapar de una serie de zonas laberínticas, mientras que el modo «contra cucarachas» consiste en un intenso tiroteo contra unos insectos. Además, parece que también pretenden incluir un modo para dos jugadores.



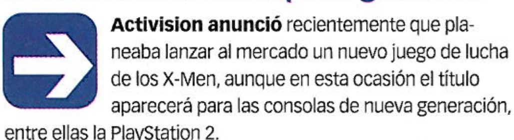
El rey del terror. De Dreamcast a PS2


Tortazos mutantes ¿Estos chicos no se cansan nunca de pelearse entre ellos, o qué?

X-MEN: NEXT DIMENSION

CUÁNDO VERANO QUIÉN ACTIVISION
DÓNDE WWW.ACTIVISION.COM

NUEVO Un nuevo juego de lucha con los X-Men como protagonistas



Activision anunció recientemente que planeaba lanzar al mercado un nuevo juego de lucha de los X-Men, aunque en esta ocasión el título aparecerá para las consolas de nueva generación, entre ellas la PlayStation 2.

X-Men: Next Dimension es un juego de lucha en 3D que está siendo desarrollado en los estudios de Paradox Entertainment, compañía responsable de la serie *X-Men: Mutant Academy*. Parece ser que la historia de este nuevo capítulo nos contará como un grupo de malvados centinelas secuestran a Forja y de cómo sus colegas mutantes se las apañarán para rescatarlo a golpe de garra, rayo o cualquier cosa mutante que tengan a mano.

Activision ha prometido que en *Next Dimension* los combates tendrán lugar en diferentes niveles que podrán destruirse, al estilo *Dead or Alive 2*. Además, también será posible realizar desplazarse en ocho direcciones diferentes, realizar ataques aéreos y montones de combos espectaculares.

Si Dios no lo impide, tendremos en nuestras manos este título allá por el verano de este año.

Lo mejor del mundo

¿Que te has comprado una PS2? Pues aquí tienes los mejores juegos de nueva generación para que vayas eligiendo



JAK & DAXTER: EL LEGADO DE LOS PRECURSORES
Sony
Una aventura soberbia y llena de acción de manos de los creadores de *Crash Bandicoot*. Un hito en el mundo videojueguil

DEVIL MAY CRY
EA
Un *thriller* gótico y con acción para dar y tomar de los programadores de *Resident Evil*

GT3: A-SPEC
Sony
El simulador de conducción más perfecto hasta la fecha

GRAND THEFT AUTO 3
Proein
Una obra maestra que no debes perderte si eres mayor de edad

SSX TRICKY
EA
¿Mejor que *SSX*? Pues sí, aunque cueste creerlo

PRO EVOLUTION SOCCER
Konami
El mejor simulador de fútbol de la historia

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Proein
Nadie puede hacerle sombra a Tony en su mundo. Nadie, nadie...

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un periodo de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuíto impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La piratería de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES



«No dejo de preguntarme por qué los monstruos asustan a los críos»

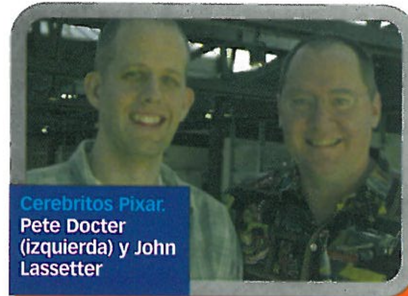
¡¡Monstruo, más que monstruo!!

DATOS

FECHA DE LANZAMIENTO: **ENERO**
CREADO POR: **PIXAR DISNEY**
DATOS RELEVANTES: **EL MISMO EQUIPO QUE CONCIBIÓ *TOY STORY***
DIRECTOR: **PETE DOCTER**
NÚMERO DE MONSTRUOS DESCALABRADOS DURANTE LA FILMACIÓN: **NINGUNO**
MÁS INFORMACIÓN:

Hablamos con los brillantes cerebritos que se esconden tras *Monstruos, S.A.* y aprovechamos para darle un repaso a la película que viene pisando a fondo...

Grítame un poco, anda



Cerebritos Pixar. Pete Docter (izquierda) y John Lassetter

Cuando se estrenó en Estados Unidos, justo antes de Navidad, *Monstruos, S.A.* rompió todos los récords de taquilla para una película animada. Ahora se dirige lenta pero segura hacia nuestras tierras y viene con un juego para PlayStation genial bajo el brazo (échale un ojo a la review que te ofrecemos este mes). Nos fuimos a conocer a los cerebros que lo idearon todo (John Lassetter, el jefazo del estudio Pixar y director de *Toy Story*, *Toy Story 2* y *Bichos* y el animador Pete Docter, director de *Monstruos S.A.*) para que nos contaran la verdad y sólo la verdad sobre la peli, el juego y nos aclararan de una vez por qué los monstruos asustan a los críos.



Nenes tóxicos. Los monstruos huyen despavoridos al ver a un niño

ENTREVISTA



PSMag: **¿Cuál de vosotros tenía miedo de que debajo de la cama hubiera monstruos?**
Pete Doctor: Cuando yo era pequeño siempre habían monstruos en el armario de mi habitación planeando asustarme. Supongo que a todos nos pasaba lo mismo (John Lasseter afirma con la cabeza). Ahora tengo dos hijos y no dejo de preguntarme por qué los monstruos asustan a los críos.



PSMag: **¿Quizás porque los niños están llenos de gas?**
PD: ¡Exacto! Los niños no paran ni un minuto, de modo que puede ser que los monstruos intenten aprovecharse de esa energía capturando sus gritos y refinándolos en combustible de tipo nuclear. Me gusta esa idea porque resulta ridícula. Además, también nos permite crear un mundo en la película en que los niños asustan a los monstruos.



PSMag: **¿En qué momento dejó que los diseñadores del juego hincaran el diente a sus ideas?**
PD: Empezaron a trabajar en el juego hace dos años, unos tres años después de mis primeras ideas para la película. Queríamos adaptarlo lo antes posible, pero la historia seguía en proceso de cambio. Originalmente trataba de un hombre de 32 años, de modo que si los diseñadores del juego hubieran empezado demasiado pronto hubieran trabajado a lo tonto.

PSMag: **Lo dice como si hubieran aprovechado bien el tiempo.**

INFO



INFORMACIÓN
Los créditos del final de la película te informan de que durante la creación de *Monstruos S.A.* el equipo de 600 personas tuvo 49 niños y «ningún monstruo fue herido durante la filmación de la película».

John Lassetter: Sí, el juego es genial. Cuando estás creando un juego es importante dar a cada personaje una sensación de movimiento real. Queríamos dar a los monstruos una vida propia, de modo que cuando estuvieran parados no se limitaran a quedarse quietos hasta que les ordenaras moverse de nuevo, sino que respiraran y miraran a su alrededor.
PD: Pero algunos personajes son más fáciles de adaptar que otros. En la película, Sully tiene 3,2 millones de pelos, de modo que los diseñadores del juego tuvieron que estrujarse el cerebro para conseguir reproducir su pelaje disponiendo las texturas en capas. Y, al final, lo consiguieron.

PSMag: **¿Los diseñadores del juego fueron igual de minuciosos con el argumento?**
JL: Animamos a los diseñadores a explorar nuevas ideas y añadir elementos al argumento siempre y cuando fueran fieles a la película. Se dedicó mucho trabajo a crear una explicación lógica para el mundo de los monstruos, incluidos sus simuladores de miedo. Porque, por ejemplo, en el juego no podemos tener a los niños corriendo de acá para allá sin sentido porque, históricamente hablando, Boo es el primero en colarse en la fábrica en que los empleados creen que todos los niños son tóxicos.

PSMag: **¿Así que visitar la fábrica de *Monstruos S.A.* es parecido a darse una vuelta por Pixar?**
JL: Exactamente, con la diferencia de que en los estudios Pixar tenemos la suerte de tener una piscina, gimnasio, patinetes y el café más exclusivo de todo San Francisco. Y, como visitantes, deben llevar una credencial de forasteros de *Toy Story* en que aparece la frase «forastero del exterior».

Mira quien grita

Sí, los magos de Pixar y Disney han vuelto a aunar esfuerzos y a estrujarse la cabeza los unos a los otros para sacar algo especial de la manga. Sí, el resultado es la combinación de una poderosa narración de cuentos, un guión impresionante y el último grito en animación por ordenador. Y sí, la versión original cuenta con un montón de voces *made in Hollywood* (con actores de la talla de John Goodman, Billy Cristal y Steve Buscemi) que dan vida a un cómico puñado de personajes memorables y de diseño impecable. En muchos aspectos *Monstruos S.A.* es superior a sus predecesores Pixar, léase *Toy Story*, *Toy Story 2* y *Bichos*.

REVIEW DE LA PELI

Mirada penetrante. Mike tiene siempre el ojo bien abierto

"Monsters S.A. es superior a su predecesora"

Los personajes centrales, uno grande y uno pequeño, James P "Sully" Sullivan y Mike Wazowski, trabajan en *Monstruos S.A.* generando energía para su ciudad natal, Monstrópolis. Las puertas de la fábrica unen la central eléctrica con dormitorios en el mundo real, donde los monstruos se agencian la energía procedente de los gritos de los chiquillos aterrorizados, una fuente de energía que resulta el equivalente tóxico a las barras de uranio.

Pero cuando Sully deja entrar accidentalmente a un niño de cuatro años a la fábrica, la cosa cambia: los monstruos salen corriendo despavoridos entre gritos de terror (están convencidos de que los niños son tóxicos) y el dúo dinámico tiene como misión devolver la seguridad a la fábrica.

Cada escena se desarrolla con una sincronización impecable y presenta un sinfín de giros. Pixar también ha reforzado su tecnología para crear personajes con muchos detalles y un toque de profundidad emocional gracias, en parte, a la banda sonora creada por Randy Newman. El único inconveniente de la peli, a pesar de lo divertida que resulta, es que *Monstruos S.A.* es menos atractiva para los adultos que las películas *Toy Story*. Pero no te engañes, es la bomba.

VEREDICTO



CONCLUSIÓN
Diversión inteligente y adorable: ¡pon a prueba tus pulmones! !



INFO



Monstruos S.A. recaudó 62,5 millones de dólares



El hombre y el oso. Sully tiene 3,2 millones de pelos encima. Casi ná pal cuerpo



Héroes de infarto. Sully y Mike tienen que salvar la fábrica



Monstruo cachas. Mike se pone en forma para asustar a los niños

La bomba. Monstruos S.A. ha sido un exitazo en taquilla

Pixar Studios



Monstruos S.A., como los exitazos *Toy Story* y *Bichos*, fue creada por Pixar Animation Studio tras un acuerdo con Disney, encargada de distribuir y comercializar la película.

Pixar empezó su andadura a principios de los años ochenta cuando el artista de Disney John Lassetter se unió a un grupo fundado por George Lucas (sí, sí, el de *La Guerra de las Galaxias*) para desarrollar efectos especiales. Un par de años después, el fundador de Apple, Steve Jobs, compró el grupo a Lucas y lo llamó Pixar. A este episodio le siguieron una serie de premios, cortos innovadores animados por ordenador y anuncios punteros. En 1991 Pixar se asoció con Disney para producir largometrajes animados: el primer eslabón fue *Toy Story* (que en la versión original contó con las voces de Tom Hanks y Tim Allen), la primera película totalmente generada por ordenador.

Y el resto, amiguito, deberías conocerlo de sobra.

¡No te pierdas la review exclusiva del juego!



Más de 100 Planes de Formación. Curso 2001-2002

Electricidad, Fontanería y Mecánica
- Carné de instalador Electricista
- Fontanería NUEVO
- Mecánica

Electrónica
- Electrotecnia y Electrónica
- Radiocomunicaciones

Mantenimiento
- Técnico en Mantenimiento Industrial
- Técnico en Mantenimiento de Edificios

Fotografía, Ilustración y Redacción
- Fotografía
- Dibujante de Moda
- Dibujo
- Dibujante de Cómics
- Escritor

Otras profesiones
- Bibliotecario y Documentalista

Decoración y Manualidades
- Decoración NUEVO
- Monitor/a de Manualidades
- Manualidades en madera
- Escaparatismo

Belleza y Moda
- Peluquería
- Esteticista
- Modista
- Diseño de moda

Deporte
- Monitor de Aeróbic
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasio

Música
- Guitarra
- Teclado electrónico
- Solfeo
- Acordeón

- Preparación para el Título Oficial.
- Vídeos
- Equipos de Prácticas
- Prácticas Optativas
- Incluye CD Rom

Con el Curso recibirás gratis una guitarra clásica, o una eléctrica con un impresionante descuento. Tu eliges.

Cultura
- Graduado Escolar
- Acceso a la Universidad mayores de 25 años
- Acceso a Ciclos Formativos Grado Medio NUEVO

Idiomas
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

Azafatas y Protocolo
- Azafata de Congresos y Relaciones Públicas NUEVO
- Protocolo NUEVO

Cocina y Hostelería
- Cocina Profesional
- Hostelería
- Camarero - Barman

Inmobiliaria
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias
- Master en Gestión Inmobiliaria NUEVO

Especialidades Sociosanitarias
- Auxiliar de Enfermería NUEVO
- Auxiliar de Geriatría
- Aux. de Rehabilitación
- Técnico en Animación Geriátrica
- Auxiliar de Farmacia
- Auxiliar de Jardín de Infancia
- Auxiliar de Puericultura
- Dietética y Nutrición NUEVO
- Quiromasajista
- Terapeuta de Belleza NUEVO

Cuidado de los Animales
- Aux. de Clínica Veterinaria
- Aux. Veterinario de Animales de Granja NUEVO
- Peluquería Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino
- Psicología Canina y Felina
- Ayudante Técnico Veterinario NUEVO
- Master en Animales de Compañía NUEVO

Formación en Terapias Complementarias (FTC)
- Herbodietética NUEVO
- Naturopatía (con acceso al Master de CEA) NUEVO

CCC empresa
www.cccempresa.net

Informática, Diseño e Internet
- *Técn. en Ofimática e Internet* NUEVO
- *Técn. en Ilustración y Diseño Gráfico* NUEVO
- *Técnico Diseño Web* NUEVO
- *Técn. en Internet y Comercio Electrónico.* NUEVO
- *Experto en Creat. y Diseño para Internet* NUEVO
- *Dominio y Práctica del PC* NUEVO

Riesgos laborales, Calidad, y Medio Ambiente
- *Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Prevecón)*
- *Técnico en Calidad*
- *Técnico en Gestión Ambiental* NUEVO
- *Técnico en Protección Civil*

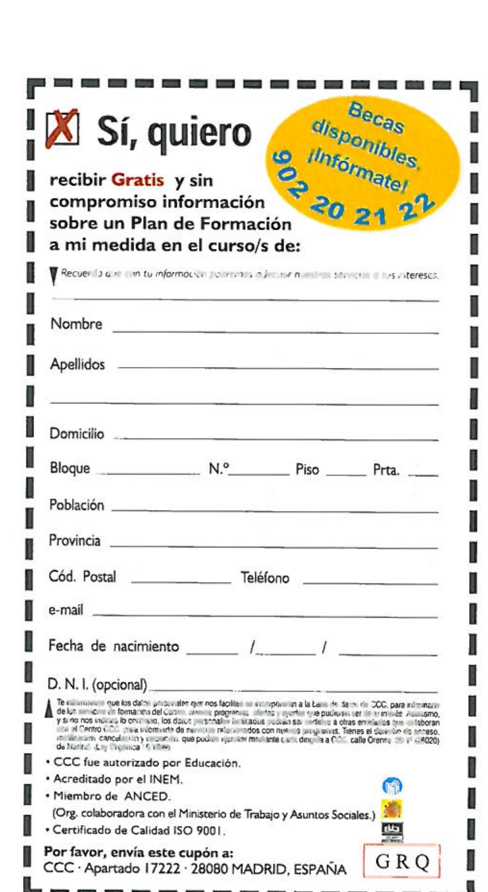
Administración de empresas
- *Técnicas de Gestión para Directivos* NUEVO
- *Asesor Fiscal*
- *Contabilidad* NUEVO
- *Análisis de Balances*
- *Administración de Empresas*
- *Dirección Financiera*
- *Secretariado*

Marketing y ventas
- *Marketing y Gestión Comercial.*
- *Técnicas de Venta*
- *Gestión de Comercios y Supermercados*

Recursos humanos
- *Asesor Laboral*
- *Técnico en Recursos Humanos*

Los alumnos que cursan estos estudios reciben los diplomas CCC empresa y CESDE (Centro de Estudios Superiores de la Empresa). Para consultar Planes de Formación de empresa a medida llama al 902 12 00 01.

Algunos te ofrecerán **tocar la guitarra** de oído. En CCC aprenderás viendo y oyendo. Con un revolucionario método con Cd's y vídeos, que asegura cada paso que das. **¿Quieres ver cómo aprenderás?** Pídenos el vídeo demostrativo gratis. ¡Cree en ti mismo!



☒ Sí, quiero

Becas disponibles, ¡Infórmate! 902 20 21 22

recibir Gratis y sin compromiso información sobre un Plan de Formación a mi medida en el curso/s de:

Recuerda que con tu información podremos adecuar nuestros servicios a tus intereses.

Nombre ______

Apellidos ______

Domicilio ______

Bloque ______ N.º ______ Piso ______ Prta. ______

Población ______

Provincia ______

Cód. Postal ______ Teléfono ______

e-mail ______

Fecha de nacimiento ____ /____ /____

D. N. I. (opcional) ______

- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED. (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
- Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA

GRQ

Infórmate
902 20 21 22
www.centroccc.com

CCC
☒ Sí, quiero

Monstruos, S.A. La isla de los sustos

Si te gusta asustar a tus hermanos, hermanas, primos y tías, aquí tienes el juego perfecto para tu salvajismo. *Monstruos, S.A.* es la versión Playstation de la nueva peli de Disney, una historia terroríficamente divertida. Así que ya lo sabes, si lo tuyo es atemorizar, no lo dudes: escríbenos y consigue un premio monstruoso que te hará gritar... ¡de alegría!

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Monstruos, S.A.*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿Cómo se llama el elemento que necesitan los [illegible]onstruos pa[illegible] ate-morizar a los [illegible]s?
1.- Espinacas
2.- Zumo de miedo
3.- Sustancia primord[illegible]

El premio

Sony y PlayStation Magazine sortearán 40 lotes compuestos por un juego promocional de *Monstruos, S.A.* y una chapa con tus monstruos favoritos entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta


Disney INTERACTIVE
aDeSe TP
PS one





En los dos próximos números de *PSMag,* te ofreceremos una guía completa de la industria del videojuego. Este mes te enseñamos a conseguir ese trabajo que tanto anhelas...



Sólo hay tres maneras de ganar más dinero que un desarrollador de videojuegos bien remunerado, y dos de ellas son ilegales en nuestro país. Piénsalo bien. Mientras tus colegas estén todo el día trajinando con la burocracia en un banco de poca monta, o enseñándole a una pareja de recién casados un gallinero que les haga las veces de nidito de amor en algún barrio conflictivo —eso sí, con mucho futuro—, TÚ estarás realizando el sueño de tu vida. En calidad de desarrollador de juegos, serás la prueba fehaciente de que, como siempre dijiste, tú «podías llegar más lejos que esos payasos».

Mientras Pepe, tu colega de toda la vida, se dedica a diseñar una efectista y novedosa alarma antirrobo, tú estarás dando los últimos toques a la trampa de un juego que hará saltar por los aires a los jugadores más ingenuos. Y mientras tu vecino Bernardo se dedica a recorrer los suburbios en su taxi, tú te encargarás de convertir 50 km de París en el escenario de un juego de conducción.

¿Te parece demasiado bonito para ser verdad? Pues no te creas, porque la industria del videojuego está pidiendo a gritos que llegue gente con talento. Hace tan sólo diez años, dos personas eran capaces de crear un juego en seis meses. Ahora se necesitan 20 personas y cerca de dos años.

Si quieres llegar a ser programador, artista o probador de juegos, no necesitas más que un poco de dedicación para conseguir tu objetivo. Los diseñadores de juegos y los especialistas musicales lo tienen bastante más difícil, ya que hay menos vacantes y, por tanto, mucha mayor competitividad, pero si eres lo suficientemente bueno, siempre tendrás una oportunidad. En este sentido, Gran Bretaña es uno de los países europeos más avanzados, ya que cuenta con unos 6.000 desarrolladores capaces de ganarse el pan de cada día con el sudor de su polígono.

Si te gustan los juegos y piensas que sería divertido trabajar en algo relacionado con ellos, pero no te atrae el hecho de crearlos, todavía te queda un buen puñado de trabajos en la industria donde elegir. Y siendo como eres un jugador, ya tienes mucho ganado, ya que en los tiempos que corren, «la pasión por el producto» lo es todo en los negocios, ya se trate de una compañía de videojuegos o de una de productos congelados.

También podías dedicarte al márketing, ingeniándotelas para ver cómo haces que un juego llegue al mayor número de hogares posible. Y luego está también el relaciones públicas, que vive a cuerpo de rey: no se pierde una comida ni una cena, y siempre es el que paga las copas. Los distribuidores siempre tienen cantidad de vacantes, ya que actualmente la distribución es una industria que mueve millones y toda compañía necesita tener sus sargentos y sus soldados rasos.

Lo que sí que necesitas es pasión, determinación y un plan. La suerte sólo te será adversa si te das por vencido con facilidad, ya que conseguir un curro en la industria del videojuego no es para nada un sueño inalcanzable, al contrario de lo que puedas haber oído por ahí. Pero te advertimos que tampoco es como para tumbarse a la bartola (sobre todo en el caso de los desarrolladores, para quienes no es nada extraño trabajar 100 horas a la semana cuando se está finalizando un proyecto).

Además, esta industria experimenta un crecimiento anual de un 15-20%, con lo cual dedicarse a esto podría ser muy beneficioso de cara a tu carrera profesional. Y si bien es cierto que está cayendo la demanda de otras profesiones informáticas debido a la preocupación por la recesión, la demanda de talentos en la industria del videojuego está en alza.

Pero no te hagas ilusiones de que conseguirás el puesto que quieres, a no ser que estés más que dispuesto a hacer todo lo posible para impulsar tu carrera. Necesitarás experiencia, un excelente currículum y contactos. Aquí, no todo es pura diversión. Bueno, al menos no a todas horas...

«Conseguir un trabajo en la industria del videojuego no es un sueño inalcanzable»







• John Broomhall
Cargo actual: Jefe de Sonido en los estudios británicos de Infogrames

«Mi primer trabajo fue como compositor para MicroProse. Respondí a una de esas ofertas de empleo de los periódicos que apenas mencionaba el tema MIDI. Renuncié al cabo de estar varios meses realizando maquetas de música. Y entonces fue cuando sonó el teléfono, como por arte de magia. No me lo podía creer, pero pensé 'Bah, esto te durará cuatro días, así que aprende todo lo que puedas y disfruta'. Y de eso hace ya nueve años. La verdad es que tiene gracia que, como músico de estudio, no valorara para nada el MIDI cuando apareció y, sin embargo, sin MIDI nunca hubiera empezado a trabajar en la industria del videojuego.»

MÍSTER CONTRATOS

Ésta es la persona a la que acuden las compañías de videojuegos cuando quieren contratar a los mejores empleados. Y esto es lo que él nos aconseja



David Smith, Director de Interactive Selection, empresa de contratación especializada en la industria de los videojuegos

***PSMag:* ¿POR QUÉ DEBERÍAMOS ESTAR INTERESADOS EN TRABAJAR EN ESTA PROFESIÓN?**
David Smith: Porque la industria del videojuego constituye la vanguardia de la tecnología digital, y los que se acaban de licenciar tienen por delante una carrera muy prometedora y emocionante. Pero hay muchísima competitividad para alcanzar los mejores puestos. No existe ninguna otra industria donde haya tanta diversión y tanta tranquilidad, y al mismo tiempo tanta profesionalidad. Además, es una industria muy respetada, por lo que te recibirán con los brazos abiertos en todos los sectores de la nueva economía.

***PSMag:* ¿LA CREACIÓN DE PUESTOS DE EMPLEO HA ALCANZADO YA SU LÍMITE O VA A SEGUIR CRECIENDO?**
DS: Ahora, esta industria cuenta con más empleados que nunca, y sin embargo siguen quedando cientos de puestos vacantes. Los altos niveles de producción obligan a las compañías a seguir contratando a nuevos empleados. Por tanto, éste es el mejor momento para buscar trabajo en esta industria, porque, además, las nuevas y poderosas tecnologías, como los teléfonos móviles de tercera generación, seguirán garantizando un crecimiento espectacular durante décadas.

***PSMag:* ¿CUÁLES SON LOS PUESTOS CON MAYOR DEMANDA?**
DS: Los programadores de juegos son los más buscados. Tienen que ser capaces de elaborar unos códigos muy eficaces y tremendamente optimizados, ya que toda la información del juego (el código, el diseño, el sonido) va en un solo disco, y aquí los errores no tienen cabida. Por otro lado, la mayor complejidad ha dado lugar a una mayor especialización, y cada vez hay más profesores universitarios (como matemáticos especializados en 3D o físicos) que se unen a esta profesión.

***PSMag:* ¿QUÉ LE ACONSEJARÍA A UN CHAVAL QUE AÚN ESTÁ ESTUDIANDO?**
DS: Que siga estudiando, que consiga las mejores notas que pueda en secundaria y que después elija una buena carrera en una universidad que se ajuste a lo que busca. Ahora ya hay muchos cursos especializados que están pensados precisamente para trabajar en la industria multimedia y del videojuego. Así que hay que ser perseverante y, si estás dispuesto a trabajar sin cobrar para ganar experiencia, seguro que tarde o temprano llegará tu oportunidad.

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

¿Que no se te da bien la programación? Ahí van cinco consejos que te ayudarán a abrirte camino (y tres que te lo cerrarán...)

INTENTA:

1. **Empezar como probador.** Está mal pagado y las horas se te harán eternas, pero podrías impresionar a más de uno con tu conocimiento de los juegos.
2. **Piensa un poquitín.** ¿Quieres dedicarte a la música? Pues métete en un grupo. ¿Quieres ser diseñador de 3D? Pues aprende CAD. Etc.
3. **Empieza con otro trabajo.** Demuestra que eres capaz de currar en la típica oficina y de realizar un buen trabajo.
4. **Licénciate con Matrícula de Honor en una buena universidad.** Si ven que vales, les impresionará que accedas a trabajos mal remunerados.
5. **Únete a un grupo de *mods* en Internet.** Básicamente, se dedican a modificar juegos, (por ejemplo, añadir un nivel nuevo a *Quake*). Luego pon tu trabajo en un portátil y muéstraselo a algún pez gordo en una feria de informática.

NO:

1. **Crees tu propia empresa de videojuegos.** Si no tienes experiencia, nadie te tomará en serio, ni te subvencionará los juegos.
2. **Envíes un saco de cartas pidiendo trabajo si no puedes avalar tu valía,** a no ser que sólo quieras adquirir experiencia sin cobrar.
3. **Pienses que eres especial.** A nadie le importará que lleves 20 años jugando, ni que te hagas *Metal Gear Solid* en tres horas.

QUIERO UN AUMENTO

¿Cuánto ganarás conforme asciendas en el gráfico de la industria del juego?

6.000 €
3.000 €
2.000 €
1.300 €
1.080 €
600 €

PROBADOR
REDACTOR
AYUDANTE DE RELACIONES PÚBLICAS
PROGRAMADOR JUNIOR
DIRECTOR DE REVISTA
DIRECTOR DE MARKETING NACIONAL
ANIMADOR SENIOR DE 3D
JEFE DE DISEÑO
DIRECTOR TÉCNICO
DIRECTOR GENERAL DE DISTRIBUIDORA

ÁRBOL GENEALÓGICO

La gran familia: se necesitan cientos de personas (más o menos) para que un videojuego llegue a las tiendas

NOTA: Cada empresa es un mundo, así que puede haber variaciones. Además, no hemos incluido los puestos especializados, como la gestión de marcas, los encargados de las licencias, los abogados, el personal administrativo, etc.

- Director general para Europa
  - Director nacional — Recepcionista
  - Director de ventas y exportación
    - Jefe de cuentas de exportación
  - Director de producción
    - Jefe de producción
  - Jefe de ventas nacionales (consolas)
    - Jefe de ventas nacionales (PC)
      - Jefe de cuentas
  - Director financiero
    - Analista empresarial
      - Responsable financiero
        - Puestos subordinados financieros
  - Director de márketing
    - Jefe de Relaciones Públicas
      - Relaciones Públicas
    - Jefe de producto nacional
      - Jefe de producto
        - Ayudante del jefe de producto
    - Ayudante de márketing
      - Webmaster
  - Jefe de estudio
    - Director de desarrollo Estudio B, etc.
    - Director de desarrollo Estudio A
      - Director creativo
        - Jefe de diseño
          - Diseñadores de juegos
        - Director artístico
          - Artistas
      - Director técnico
        - Programadores principales
          - Programadores
        - Gestor de red
      - Jefe de control de calidad
        - Responsables de control de calidad
          - Probadores y localización
      - Jefe de sonido
        - Técnicos de sonido

ÉSTA ES LA MÍA



Balbir Blugan

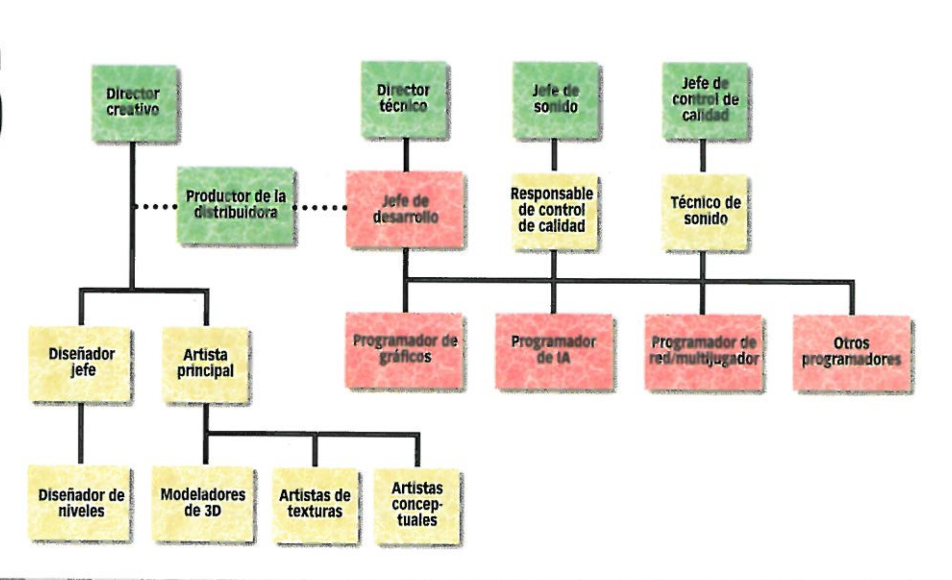
Cargo actual: Directora de desarrollo en Kuju Entertainment

«Mientras estaba en Munich visitando a unos amigos, solicité entrar en prácticas de márketing en una compañía de creación de herramientas para videojuegos, NxN Software. A ellos les venía muy bien que yo hablara inglés, y a mí, empezar a acumular experiencia laboral nada más acabar la universidad. ¡A las dos semanas me ofrecieron el puesto de directora de márketing! No tenía mucha idea de cómo funcionaba la industria, pero aprendí rápido y me encantaba que fuera una industria tan pequeña. Me hice una buena idea general de todo y me sirvió para contactar con los desarrolladores.»

LOS AFORTUNADOS

Éstos son los que se ensucian las manos en la elaboración del juego

NOTA: Hay mucha gente que va y viene durante la creación de un juego, los artistas, por ejemplo, normalmente sólo están presentes durante una parte del proyecto. Este gráfico es sólo una idea general. Como ya hemos indicado, cada distribuidora/desarrollador reparte su presupuesto como le parece. Los cuadrados verdes son puestos de dirección, no puestos técnicos.



REESCRIBE TU CURRÍCULUM

¿Te acuerdas de que en tu último CV lo único que te apetecía poner en el apartado de Aficiones era «Jugar, jugar y jugar»? Pues ya puedes ir sacando el Tippex...

La verdad es que no resulta nada fácil dar las pautas para ayudarte a redactar el CV perfecto. Para empezar, lo que cuenta de verdad es el contenido, y no la presentación, a pesar de lo que todos esos panfletos del tipo «Cómo conseguir el trabajo de tus sueños» te hayan hecho creer. Ah, y que todo lo que pongas sea cierto, también ayuda.

Aquí te ofrecemos lo que sería un buen ejemplo de CV para alguien que ya ha realizado algún escarceo en la industria del videojuego pero que, hasta ahora, aún no ha creído estar lo suficientemente preparado como para dar el gran salto. Sólo tienes que adaptar este CV a tu caso particular.

Lo que sí que podemos darte, son algunas pautas generales. Procura que sea breve, conciso y presentable. Ten en cuenta que cualquiera de las ofertas de empleo que aparecen en los periódicos recibirán docenas, o puede que cientos de respuestas. Así que lo primero que hará el seleccionador será reducir el número de participantes, fijándose bien en los CV y en las cartas de presentación y deshaciéndose de los más chapuceros. Vale, un poco cruel, pero así son las cosas.

Asegúrate de incluir una breve carta de presentación donde, en cuatro frases, indiques cuál es el puesto que solicitas, dónde viste el anuncio y por qué te interesa conseguirlo. Ah, ponle fecha y no repitas lo que ya has dicho en el CV. Escribe tu dirección en la parte superior izquierda de la carta. Últimamente ya se pone también la dirección de correo electrónico, y un número de móvil tampoco estaría de más.

En el CV, indica toda la información que sea relevante, pero sin pasarte. Tienes que escribir lo que más les interese, y si quieren obtener más detalles, ya te harán una entrevista. Parte de la base de que comprobarán todos los títulos. Si te los inventas y te descubren, quedarás fatal. Recuerda que en este mundillo somos cuatro gatos.

Deja bien claro que buscas un trabajo relacionado con juegos. Aunque ahora ya haya mucha gente en esta industria que no toca los juegos para nada, eso no tiene porque amedrentarte. Demuestra que puedes aportar la perspectiva de un *fan* o un consumidor real. Por otro lado, ten un poquito de ojo y añade también otras aficiones que no tengan que ver con los juegos.

Indica que tienes buenos conocimientos de informática (lo que debería ser cierto). También vale la pena mencionar cualquier experiencia administrativa que tengas, ya que seguro que hay muchos candidatos que no saben ni contestar al teléfono. Huelga decir que debes redactar el CV en el ordenador e imprimirlo en una buena impresora.

Le hemos pedido algunos consejos a un especialista en selección de CV. Este hombre se pasa la vida buscando el trabajo ideal para cada solicitud que recibe, así que ha visto más CV que tú capítulos de *Bola de dragón*. Ahí van sus consejos...

José Ribas Solana

Dirección
Una casa
En una calle
De un pueblo
Con código postal

Teléfono 93.123.45.67
Móvil 930.987.654

Correo Electrónico joseribassolana@micasaparticular.com

Fecha de nacimiento 27 de enero de 1973

PERFIL PROFESIONAL

Tres años de experiencia en programación dentro de la industria informática, más dos años de experiencia construy una página web para una de las distribuidoras líder del sector musical. Gran facilidad para utilizar herramientas de p mación entre las que se incluyen Visual C++. Experiencia como programador en un estudio de creación de videojue Experiencia probada, directa y reciente de trabajo en un equipo técnico.

Experiencia en:

Programación (Visual C++, Java, Visual Basic)
Analista de juegos y probador
Diseño de producto (diseño de páginas web)
Tecnología de red
Solución de problemas
Director de equipo (jefe de probadores en el estudio TeroGames)

Persona emprendedora y versátil con una habilidad probada y capacitada para trabajar bajo presión, ya sea sólo o con un equipo. Apasionado por conocer gente nueva, por la tecnología y los retos.

Capacidad para dominar los lenguajes de programación de los videojuegos. Experiencia práctica adquirida gracias a varios trabajos en el campo de la programación.

Habilidad para visualizar el producto o tarea completa desde su concepto, y capacidad para trabajar e inspirar a los miembros del equipo para que esa visión se convierta en una realidad.

Comunicador claro y conciso en todos los niveles, tanto hablado como escrito.

Mi objetivo es convertirme en programador en un estudio de creación de videojuegos

EXPERIENCIA LABORAL

Diciembre 1999 – Julio 2001

Diseñador y programador de páginas web
Desarrollo de software para una compañía de páginas web
Desarrollo de un servidor web basado en UNIX
Creación de páginas en HTML y Java
Configuración de páginas web

CONTRATA A UN AGENTE (SECRETO)

«La agencia de contratación dispone de un servicio personalizado que pone en co tacto a cada candidato con el cliente correspondiente. A menudo, una agencia puede servir para acceder a oportunidades de empleo que no aparecen publicadas. También puedes contar con la ayuda de un asesor experimentado para redactar tu CV y darte consejos sobre tu futuro laboral.»

GAME OVER

«Creo que las listas de juegos favoritos y esas cosas pueden ser interesantes. Pero si decides incluir esta lista en el documento inicial de contacto, procura que sea breve y no se aleje demasiado de los detalles que más importan a la hora de tomar decisiones.»

«Seguro que hay muchos candidatos que no saben ni contestar al teléfono»

Octubre 1999 – Noviembre 1999

Miembro de un pequeño equipo de desarrollo de soportes de información para comerciantes: análisis de precio del mercado, sajería, sitios de intranet
Desarrollo en Windows NT utilizando Visual C++ y Visual Basic, Com y DCOM
Programación de redes TCP/IP
Responsable de la producción de documentación de sistema tal y como requieren los estándares ISO

Setiembre 1996 – 1997
Estudio TeroGames
Probador

Probador de juegos durante dos veranos seguidos
Jefe de probadores en verano de 1998, responsable de dos miembros más del equipo
Experiencia práctica en los métodos de trabajo de una compañía desarrolladora de videojuegos
Experiencia en el trabajo en equipo

FORMACIÓN

1995 – 1998 **Universidad de Barcelona**
Facultad de Ingeniería Informática
Especializado en programación

1993 – 1995 **Escuela de Informática InfoMillenium**
Especializado en Inteligencia Artificial y Redes Neurológicas

1996 – 1998 **Escuela de Diseño Gráfico GrafArt**
Especializado en el diseño de páginas web
Especializado en diseño de entornos y personajes

INFORMACIÓN ADICIONAL

No fumador.

Carnet de conducir

Idiomas hablados y escritos: inglés, francés y danés. Conocimientos básicos de italiano.

Mis intereses, además de la programación de videojuegos, son: los deportes de riesgo, el cine, la música y escribir pequeña publico en una revista mensual. También me interesa la fotografía y viajar a lugares exóticos.

SÉ TÚ MISMO

«Creo que hay que mantener el tono de formalidad a la hora de dirigirse a un futuro jefe. Pero, además, el CV tampoco debería reprimir la personalidad del candidato. En mi opinión, lo ideal sería dar con un registro formal, sin dejarse llevar por el entusiasmo.»

ESTATE ATENTO

«Intenta invertir tiempo en informarte sobre cuáles son las tendencias del mercado y en indagar acerca de las principales publicaciones de la industria. No leas sólo las *reviews* de los juegos y aprovecha de paso para echar un vistazo a las páginas de ofertas de empleo. Esto te ayudará a hacerte una idea del tipo de empleados que la industria necesitará en el futuro. Internet también es un buen método de ayuda.»

GRANDES ÉXITOS

«Los artistas deberían hacer una buena selección de sus obras de arte. En vez de incluir cientos de piezas mediocres, es mejor que elabores una carpeta de trabajos que contenga unas diez de tus mejores creaciones. Si reflejas talento y variedad a través de tus propias ideas, éstas hablarán por ti.»

RETRATO ROBOT

«El CV debería dar una imagen clara y precisa del candidato, tanto en el aspecto personal como en el profesional. Por supuesto que tienes que incluir todos los títulos que tengas y las asociaciones a las que perteneces, pero que no se te pase por alto describir cuáles son tus objetivos y perspectivas.»

DESPACITO Y BUENA LETRA

«Vale la pena que te tomes tu tiempo a la hora de redactar la solicitud. Si lo haces deprisa y corriendo podrías perder la oportunidad de conseguir el trabajo de tus sueños.»

LO BUENO, SI BREVE...

«Lo ideal sería que todo te cupiera en un CV de dos páginas, pero esto no siempre es factible. Te sugiero que seas conciso, pero sólo en la medida en que tú creas conveniente.»

FÍJATE BIEN

«En la industria, todo el mundo anda loco desde hace algún tiempo detrás de programadores, pero en cambio muchos candidatos solicitan puestos de artistas.»

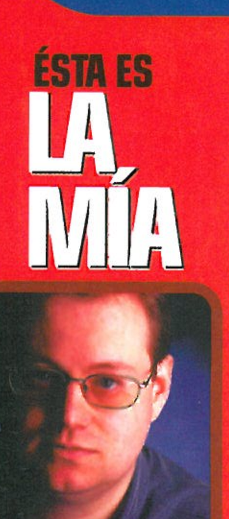
¡EL PRÓXIMO MES!

Trabajar de 9 a 9...

¡Hablamos con los empleados de la industria de videojuegos que ostentan los trabajos que tanto quieres! Programadores, diseñadores, probadores, artistas, periodistas y muchos otros nos explicarán en qué consiste su trabajo y cómo lo hacen, para que veas si ese curro es realmente lo que andas buscando. No te quejarás, ¡a este paso acabaremos haciéndote de consejero sentimental!



ÉSTA ES LA MÍA



Dr. Andrew Perella
Puesto actual: Jefe de programación de Eutechnyx

«Estaba a punto de acabar el doctorado en matemáticas cuando me dio por llamar a Jez San, de Argonaut. Le pedí que me enviara una copia gratuita de su software B-Render, que por aquel entonces estaba a años luz de cualquier otra herramienta de 'renderizado'. Después de que Jez me pidiera una pequeña ayudita, llevé la demo en 3D que había creado a Eutechnyx y el director general, Brian Jobling, me ofreció un empleo. Así que mis planes de convertirme en profe de mates se esfumaron de inmediato. Gracias, Jez.»

EMPIEZA AQUÍ

- ¿Quieres estar directamente involucrado en la creación de juegos?
  - SÍ → ¿Quieres ver tu propio trabajo reflejado en los juegos?
    - NO → Productor
    - SÍ → ¿Eres todo un coco para las cifras?
      - SÍ → Programador
      - NO → ¿Prefieres el Liceo al Museo del Prado?
        - SÍ → ¿Sabes tocar?
          - SÍ → Compositor de música interactiva original
          - NO → ¿Te atrae todo el tema de los efectos sonoros?
            - SÍ → Ingeniero de sonido
            - NO → Agente de licencias musicales
        - NO → ¿Te atraen los gráficos tanto como la jugabilidad?
          - SÍ → ¿Eres un buen artista?
            - SÍ → ¿Prefieres los gráficos CGI al arte tradicional?
              - SÍ → Artista de gráficos en 3D
              - NO → Artista de personajes/conceptos en 2D
            - NO → Artista de texturas
          - NO → ¿Has diseñado algún juego en tu vida? (juegos de mesa incluidos)
            - SÍ → ¿Has diseñado algún juego de ordenador?
              - SÍ → Diseñador de juegos
              - NO → Diseñador de niveles
            - NO → Probador
  - NO → ¿Quieres trabajar en ventas de juegos en primera línea?
    - SÍ → ¿Quieres trabajar de cara al público?
      - SÍ → ¿Quieres crear tu propio negocio?
        - SÍ → Propietario de una tienda independiente
        - NO → Director de una cadena de tiendas de videojuegos
      - NO → ¿Es el conocimiento de los juegos tu mejor baza?
        - SÍ → ¿Eres un vendedor nato?
          - SÍ → Ejecutivo de cuentas y ventas
          - NO → Comprador al por menor
        - NO → Ayudante de márketing
    - NO → ¿Eres un buen comunicador?
      - SÍ → ¿Te encanta conocer gente?
        - SÍ → Encargado de RP
        - NO → ¿Se te da bien escribir?
          - SÍ → Periodista especializado en juegos
          - NO → ¿Quieres practicar idiomas?
            - SÍ → Traductor o coordinador de localización
            - NO → Jefe de producto
      - NO → Pirata de software

NO ES JUEGO TODO LO QUE RELUCE

Diez razones para demostrarte que dedicarse a la industria del videojuego no es cosa de risa...

1. HASTA EL MOÑO DE LOS JUEGOS. Prepárate para perder interés en tu *hobby*.

2. NI PA' PIPAS. A no ser que seas un fuera de serie (o tengas mucha suerte) no amasarás una fortuna. Así que mejor será que inviertas en bolsa o te dediques a la aeronáutica.

3. DEPRESIVO. Las posibilidades de trabajar en un juego superventas son igual de escasas que las de trabajar en un buen juego. Así que lo más seguro es que te toque trabajar con morralla.

4. TENDRÁS CONTENTOS A TUS VIEJOS... Si les dices: « ¡Mamá, papá, me he agenciado un puesto de programador que es lo más en la industria del videojuego!», ellos entenderán: «Gracias por la educación que me habéis dado, y ahora me piro a darle a la gris todo el día».

5. ...Y A TU NOVIA. La mayoría de los tíos que se dedican a esto, cuando van a una fiesta buscan ordenadores en vez de chicas (aunque también es cierto que, para ellos, cualquier tía que trabaje en esto está sólo un peldaño por debajo de Britney Spears).

6. SIEMPRE A MEDIAS. Vale que serás el primero en probar un juego, pero puede que nunca vuelvas a jugar a uno ya acabado. Ya no será lo mismo.

7. CÁMARA LENTA. Los videojuegos, comparados con Hollywood, aún están en la época del cine mudo. ¿ Estás dispuesto a sacrificar tu vida en pro de su evolución?

8. LISTILLOS POR DOQUIER. Una vez dentro, prepárate para los mosqueos. Hay mucho «espabilao» suelto que se aprovecha de la «informalidad» de este mundillo para no mover un dedo. (Nota: esto también se podría considerar una ventaja).

9. NO CERRAMOS. Sí, te tocarán unos horarios la mar de extraños. ¿Qué tal de 9 a 9 durante seis meses hasta que el juego esté acabado?

10. ¿QUÉ VIDA? Teníamos la intención de incluir un punto más, pero es que nos hemos pasado el todo el fin de semana jugando a *The Simpsons Wrestling*. ¿Lo pillas?

PETER PAN: ADVENTURES IN NEVERLAND

Peter Pan, Peter Pan... ¿qué clase de pan será ése?

¡UNA TIENDA!

Con los puntos que ganes a medida que avances en el juego, podrás entrar en la tienda del País de Nunca Jamás y hacerte con una barra de vida más grande, una mayor habilidad para volar, etc.

CAMPANILLA TAMBIÉN CUENTA

Peter Pan no sería nadie sin Campanilla, por lo que ella también protagonizará algunos de los niveles del juego.

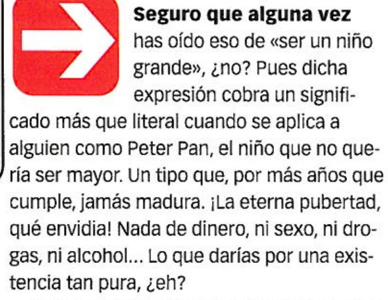


POCA VIOLENCIA, PERO NECESARIA

Si creías que este muchachote vestido con mallas era incapaz de acometer contra sus enemigos, estás muy equivocado. Cuando hace falta soltar un mamporro a un pirata, se suelta y punto.







Seguro que alguna vez has oído eso de «ser un niño grande», ¿no? Pues dicha expresión cobra un significado más que literal cuando se aplica a alguien como Peter Pan, el niño que no quería ser mayor. Un tipo que, por más años que cumple, jamás madura. ¡La eterna pubertad, qué envidia! Nada de dinero, ni sexo, ni drogas, ni alcohol... Lo que darías por una existencia tan pura, ¿eh?

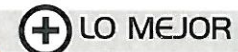
Bueno, es verdad, puede que todo eso no suene nada bien en cierto modo, pero... hay una razón por la que sí envidiamos realmente a Peter Pan: ¡sabe volar! ¡Es capaz de flotar en el aire con sólo desearlo! No nos puedes negar que esa parte de su existencia es una gozada. Volando, seguramente la pubertad sería más fácil. «Sí, tengo granos, pero también sé volar...» Habríamos ligado un montón con frases como ésa.

El caso es que, en *Peter Pan: Adventures in Neverland*, lo que más harás será volar. Volar, volar, volar y volar. Recoger cosas en el aire, darle un mamporo a un interruptor de vez en cuando para abrir una puerta, y seguir volando. Por los diferentes escenarios te irás encontrando con toda clase de obstáculos en forma de pinchos, monstruos, tentáculos, cuchillas, etc., y entonces deberás hacer buen uso de tu «volátil» habilidad para esquivarlos. Si pierdes algo de vida, simplemente pósate en el suelo y rompe una planta roja para recobrar salud con unos cuantos corazones. ¿Listo? ¡Pues a seguir volando!

También te toparás a lo largo de los niveles con infinidad de piratas. La acción de *Peter Pan* es más o menos similar a la de *Tarzan*, con gráficos en 3D pero acción en *scroll*. Simplemente, Peter Pan vuela y Tarzan no lo hacía. Por lo tanto, en lugar de saltar de plataforma en plataforma y de árbol en árbol, aquí tendrás que buscar el único camino a seguir, ascendiendo o descendiendo por el aire. Tu personaje «flota» en el aire por defecto. Si quieres ascender, debes pulsar ⊗; para descender, soltar ⊗; para avanzar hacia la derecha o la izquierda, utilizas la cruceta digital. No, no es nada complicado, créenos.

El problema es que en la versión del juego que hemos probado este mes, la cantidad de cuadros por segundo no es lo suficientemente fluida, y el efecto marea un poco y la acción por ahora resulta muy repetitiva. Esperemos que Disney Interactive incluya unos cuantos enemigos diferentes y más estilos de juego en el título final.

AVANCE



LO MEJOR

- La libertad de movimiento
- La sencillez del control



LO PEOR

- ¡El flujo de cuadros por segundo es insuficiente!
- Acción repetitiva y monótona

NUESTRA PREDICCIÓN

Con un poco de esmero en las secuencias de vídeo y el doble de cuadros por segundo es jugable



DATOS

DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **26,99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **A2M**
RESTRICCION DE EDAD **TP**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

SPIDER-MAN 2
(PSMag76 9/10)
Continúa justo donde termina la primera parte. Un juego genial

APE ESCAPE
(PSMag32 6/10)
Monos con una misión. Agradable y divertido

«Las secuencias en que asustan a los pequeñuelos te harán sufrir de incontinencia una y otra vez»


Colgados. Sully sube a la estantería para pillar la Sustancia Primordial


¿Tengo monos en la cara? Mike planea su próximo salto. ¡A por la alfombra voladora!

PISTA CLAVE
¿Qué hay en la tumba? Busca los mecanismos. Justo afuera del nivel de la pirámide hay un interruptor en el suelo que altera el interior de la pirámide. ¡Esta puerta conduce a cuatro niveles diferentes!

MONSTRUOS, LA ISLA DE LOS SUSTOS

Seguro que nunca se te había pasado por la cabeza que hurgarse en un ojo resultara tan divertido. Venga, a ver

Te presentamos a Michael Wazowski. Es un tipo pequeño, verde y sólo tiene un ojo enorme. Ojo que, habrás adivinado ya, disfruta hurgando con uno de sus dedos monstruosos largos y flacuchos.

¿Por qué? Porque es una de las cosas más horripilantes que se le puede ocurrir hacer a alguien. Y hacer cosas horripilantes es la especialidad de Mike. Como empleado de Monstruos, S.A. su trabajo consiste en asustar a renacuajos y capturar los sonidos de sus gritos para llevarlos después a Mundo Monstruo y utilizarlos como carburante. Pero no vayas a creer que Mike está sólo en esta misión tan rarita. Su colega Sully, un «asustaniños» profesional, le acompaña en la aventura. No es tan panoli como Mike, aunque es un tipo grande, azul, tiene cuernos y mucho pelo: el hombre (o la bestia, para qué vamos a engañarnos) perfecto para el trabajo.

Seguro que a estas alturas estás harto de ver todo tipo de tráilers y reseñas de la película, que se estrenará en España el 8 de febrero (pásate por la página 24 si quieres más detalles). Y aunque el juego está basado en la película, no sigue el argumento a pies juntillas. El juego tiene lugar en las zonas de entrenamiento de Monsters, S.A., en donde nuestros amiguitos «asustarretacos» aprenden el oscuro arte de aterrorizar a los más pequeños. En esencia se trata de un juego enmarcado dentro del género de los plataformas, pero no vayas a creer que va del palo *Croc*. *Monstruos S.A.* es muy superior en lo que a gráficos, jugabilidad y tontería absoluta se refiere.

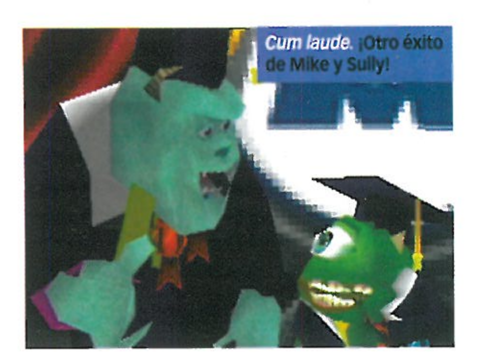
El objetivo del juego es, como ya hemos dicho, asustar a enanos. Aunque en realidad no son críos

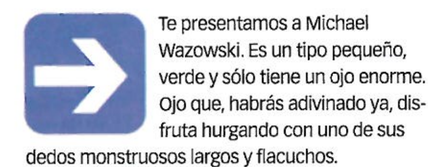
«Sully, un "asustaniños" profesional, es grande, azul, tiene cuernos y mucho pelo: el hombre (o la bestia) perfecto para el trabajo»

PUEDES...

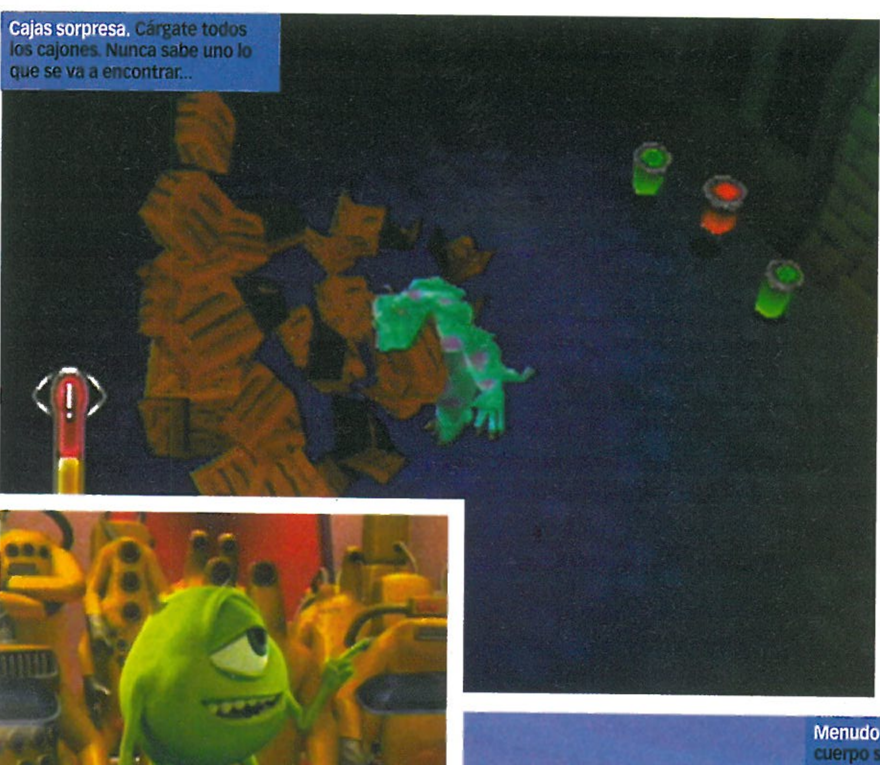


RETAR AL BICHO
Randall es el enemigo. La misión de este demonio púrpura es anular el récord de horripilar criaturas nunca superado de Sully. En el juego, te retará a una serie de carreras, cada una basada en una de las tres áreas diferentes de la zona de entrenamiento. No es que resulten muy productivas *económicamente* hablando, pero son una pasada de divertidas.

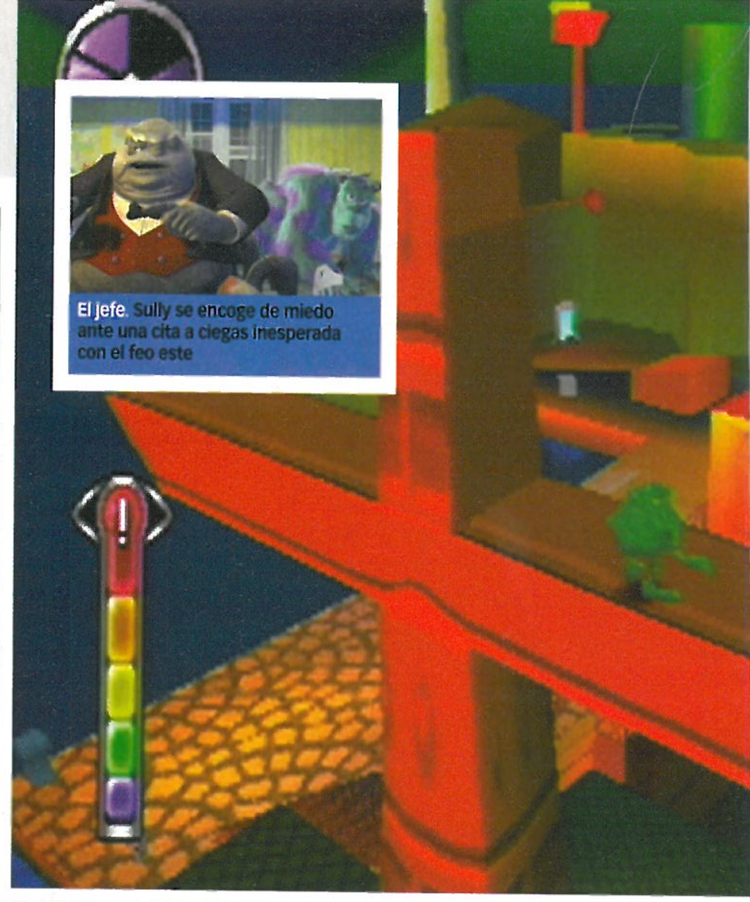

Cum laude. ¡Otro éxito de Mike y Sully!



Monstruos S.A. La isla de los sustos



Cajas sorpresa. Cárgate todos los cajones. Nunca sabe uno lo que se va a encontrar...



El jefe. Sully se encoge de miedo ante una cita a ciegas inesperada con el feo este



Menudo es mi Mike. El cuerpo sin clasificar de Mike se marca un salto hasta la plataforma siguiente...

de verdad: en el parque de entrenamiento de Monstruos S.A., donde se desarrolla todo el juego, tendrás réplicas mecánicas de niños. Cuando te acerques a uno, tendrás que pulsar diversas combinaciones de botones para salir airoso de la misión. Cada vez que pulses la combinación requerida, tu monstruo realizará uno de sus numerosos movimientos aliñados con saltitos, meneítos con la lengua y asquerosidades varias. Y aunque es una pena que no puedas elegir de forma activa qué movimientos realizar, resulta divertidísimo. Si llevas a cabo los movimientos que te dicta el indicador de la pantalla, el pollito mecánico en cuestión empezará a soltar alaridos hasta quedar rendido y terminará tirado en una pila de muelles y ruedas dentadas sobrecargados.

No obstante, para asustar a niños primero tienes que conseguir poner en marcha tu «asustómetro». A lo largo de cada nivel encontrarás cubos de Sustancia Primordial: cuando la recojas, tu «asustómetro» aumentará. Los niños a los que tienes que asustar están divididos en cinco colores diferentes que corresponden al nivel de dificultad para espantarlos: a medida que tu «asustométro» crece, el color va cambiando. Los enanos azules, por ejemplo, son facilitos de amilanar (sólo necesitarás unos cuantos cubos de Sustancia para completar tu misión). Por otra parte, tendrás que recoger muchas otras sustancias si pretendes asustar a los niños rojos.

¿Rarito, verdad? Aunque, sorprendentemente, todo funciona a la perfección. No es que sea un juego increíblemente complejo precisamente, incluso nos atrevemos a apuntar que es más elemental que *Toy Story 2*, que ofrecía un montón de objetivos diferentes y subjuegos. En comparación, *Monstruos S.A.* es coser y cantar.

Pero no sólo de hacer tragar sus galletitas de acero inoxidable a niñatos mecánicos vive el hombre. *Monstruos S.A.* está ambientado en tres mundos diferentes, cada uno de los cuales está dividido en cuatro niveles. Aunque el propósito del juego es, obviamente, horripilar a los retacos, el resultado final es ganar medallas: al fin y al cabo, estamos en una zona de entrenamiento. Para agenciarte la medalla de bronce tendrás que asustar cinco enanos por nivel. Para conseguir la de plata, tendrás que recoger todas las Fichas Monstruosas en un nivel, además de enfrentarte al renacuajo final. Y para alzarte con la medalla de oro tendrás que localizar y aterrorizar a todos y cada uno de los críos. Tendrás que ir alternando constantemente los niveles a medida que desbloquees nuevas mejoras monstruosas y, en consecuencia, nuevas áreas a las que antes no podías acceder. En este aspecto, el juego cuenta con una forma muy libre y abierta. Incluso si no puedes acceder a las zonas secretas, puedes visitar todas las partes básicas de cada nivel desde el principio del juego.

PISTA CLAVE

Vista monstruosa

Cuando no puedas ver hacia dónde debes saltar, mantén pulsados L1+L2 y activarás el modo de vista en primera persona. De este modo, podrás mirar a tu alrededor y buscar bordes o plataformas dónde dejarte caer

PUEDES...

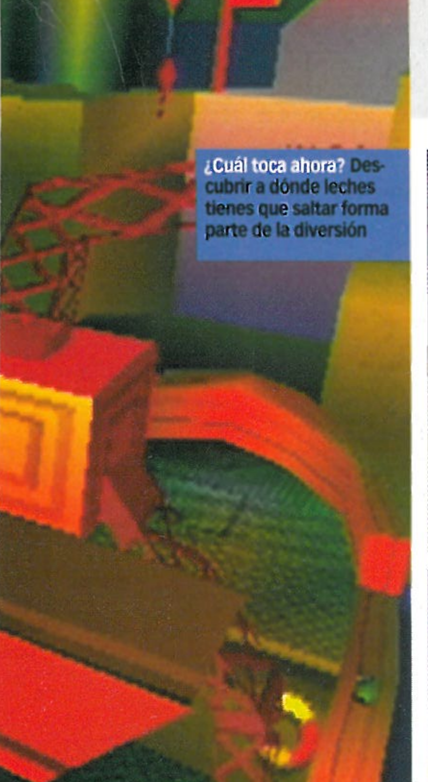


DESBLOQUEAR NUEVAS ZONAS

Cada nivel tiene una zona secreta a la que sólo podrás acceder si consigues las mejoras para monstruos. Hay tres tipos de mejoras: trampolines, rampas de aceleración y la lanzadora, una bola de energía giratoria que te catapulta a la velocidad de la luz a zonas a las que te sería imposible llegar de otro modo.



Dale al gong. ¿Un puzzle basado en un gong? ¿De dónde sacarán estas ideas?



¿Cuál toca ahora? Descubrir a dónde leches tienes que saltar forma parte de la diversión





Poder verde. El pequeño dedo de la derecha te informa de los botones que tienes que aporrear para acobardar al crío este

La cosa está muy mala. La Sustancia Primordial está en los lugares más chungos, y encima tienes que recogerla toda...



Un enigma para hacerse caquita. Tendrás que perfeccionar tus habilidades al máximo para superar ciertos retos

Un mundo *algo* diferente

Rema en los lagos y cruza los tejados. Mundo Monstruo no sólo está hecho de cubos de sustancias pegajosas no identificadas y *freakies* de un solo ojo...

PIRÁMIDE



Malditos egipcios. Mientras recoges Sustancia Primordial, saltas de plataforma en plataforma y asustas retacos, una simpática lluvia de bolas de fuego cae sobre ti. Si te alcanzan, no te eches a llorar instantáneamente, porque tu vida se resentirá poco: una simple barra de nada.

CABAÑA DE AZÚCAR



El primer nivel helado no es demasiado exigente que digamos, pero hay secretos a los que sólo podrás acceder con la mejora que permite proyectar por los aires a tu monstruo. De esta forma, podrás llegar volando a plataformas ocultas.

EL TELESILLA



Un enorme telesilla domina este nivel. En cuanto consigas pasártelo, le podrás hincar el diente a un regalito sorpresa: un minijuego plagado de muuuuchas sustancias útiles por recoger.

LA ISLA DEL MIEDO

Este «eje central» conecta todos los niveles entre sí: Cuando completas uno puedes pasar directamente al resto. Échale el guante a Randall, el chico malo, y rétale a una carrera.

EL CENTRO URBANO



Nuestros monstruos se dirigen al centro de la ciudad a buscar algún que otro renacuajo al que espantar. En menos de lo que canta un gallo te sorprenderás saltando de tejado en tejado, mientras la luna ilumina tu silueta como si de un hombre lobo de risa se tratara...

EL OASIS

Uno de los niveles con mejor pinta de todo el juego. El Oasis ofrece un montón de caramelos: cámaras secretas, secciones en que tendrás que saltar plataformas y una divertida sección de puzzle inspirada en el juego «Simon».

Los niveles son bastante complicados, la verdad. Hacerte con todos los niños y fichas no es sólo cuestión de encontrarlos, sino más bien *conseguir* llegar a ellos, y eso es lo chungo, donde la parte de plataformas entra en juego. No obstante, hay pocas partes en que necesites habilidades de salto perfectas en cuestión de píxeles para conseguirlo. Demasiado a menudo tendrás que limitarte a localizar el lugar al que debes saltar y lanzarte sin más. La historia se complica un poco cuando la siguiente plataforma está fuera de la pantalla, ya sea por encima o debajo de ti, aunque chato, para algo está la vista en primera persona.

Monstruos , la isla de los sustos tiene un aspecto increíble y cuenta con un alto grado de pulido técnico. No tiene las típicas partes pesadísimas llenas de fallos, la acción es bastante fluida y los gráficos tienen mucha animación y colorido. Además, nuestros monstruos bordan su papel de locos de atar, especialmente cuando están enfrascados en sus tácticas para horripilar a los pequeñajos.

También cuenta con algunos extras en forma de fragmentos de la peli. Los irás desbloqueando a medida que termines niveles y consigas objetivos, por no mencionar que podrás verlos siempre que quieras. Son igual de tronchantes que el juego: te darán ganas de soltar el mando y salir corriendo a ver la peli. Y eso, como decía el conejo, es todo amigos. En definitiva, *Monsters, la isla de los sustos* supone una dosis de diversión pura y dura sin demasiadas pretensiones.

Pero cuidado, quedas avisado: los jugadores más experimentados encontrarán pocos retos o sorpresas. Es un juego orientado a los más jóvenes o los jugadores ocasionales. Pero oye, es más que divertido mientras dura, y si tuviéramos que decidirnos por algo que te haga sufrir de incontinencia una y otra vez, serían las secuencias en que asustan a los pequeñuelos. Nunca te cansarás de ver cómo Mike hace alarde de sus bíceps verdes y los tensa en un intento de dejar seco de miedo a un inocente enano androide. ¡Genial! ●

PUEDES...



● **AJUSTARLE LAS CUENTAS A LOS MALOS**
Aunque hay quien dice lo contrario, NO todos los monstruos son iguales. Tendrás que dispensar un trato muy especial a algunos malos malísimos... Estos escorpiones mecánicos y con un martillo por cola son un ejemplo de primera. Para liquidarlos, tienes que ponerlos panza arriba, saltarles encima y aplastarlos. O lo haces así o no los detiene ni Dios.

VEREDICTO

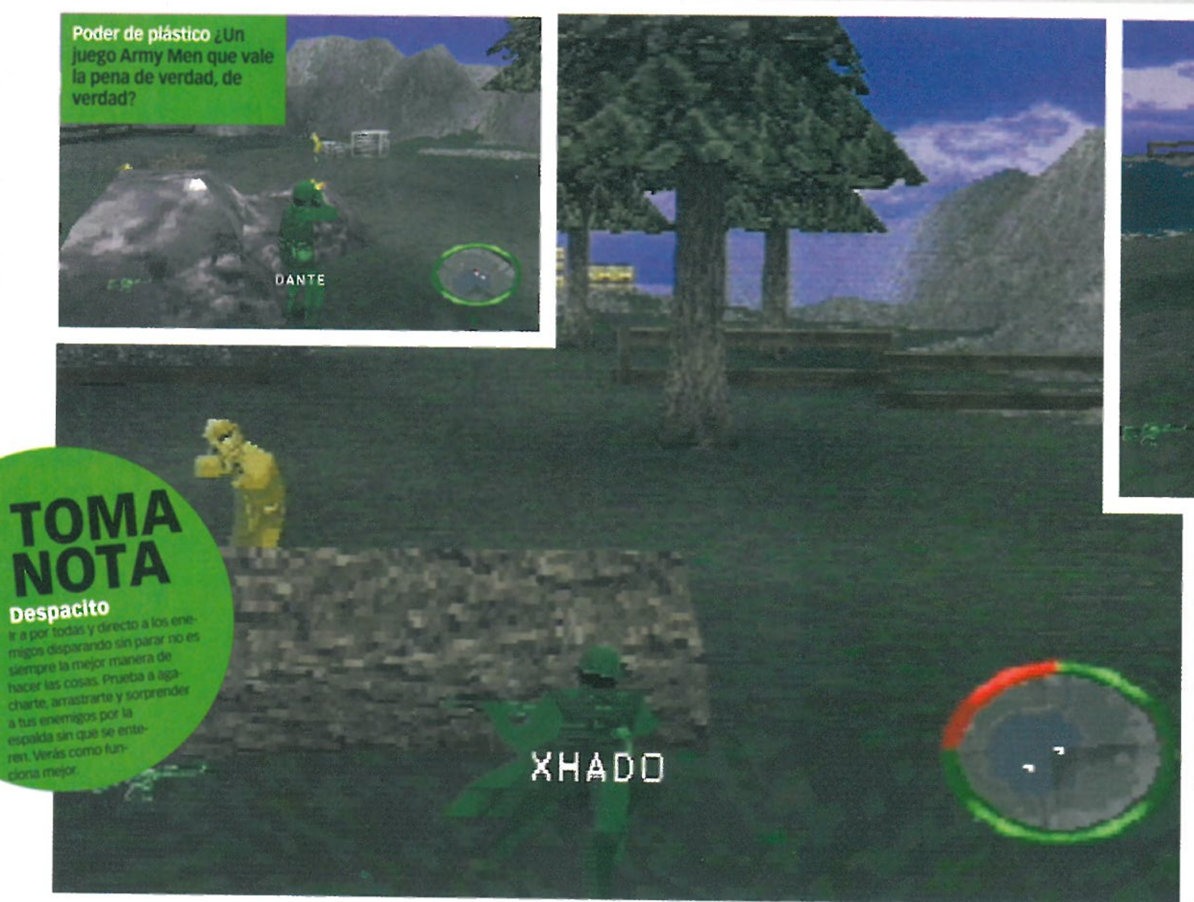
● GRÁFICOS 8
Nítidos, sólidos y alegres

● JUGABILIDAD 8
Un enfoque novedoso a las plataformas

● ADICTIVIDAD 6
Desgraciadamente, demasiado corto

CONCLUSIÓN
Un plataformas convincente y con un alto índice de locura aguda en las venas





Poder de plástico ¿Un juego Army Men que vale la pena de verdad, de verdad?

TOMA NOTA

Despacito
Ir a por todas y directo a los enemigos disparando sin parar no es siempre la mejor manera de hacer las cosas. Prueba a agacharte, arrastrarte y sorprender a tus enemigos por la espalda sin que se enteren. Verás como funciona mejor.



Apunten, fuego. Encárgate de tus rivales como francotirador, acércate a ellos con sigilo y cárgatelos con tu cuchillo o entra a saco con un estilo de cañonazos la mar de alegre

ARMY MEN: TEAM ASSAULT

Otro juego de *Army Men*. Y no pinta nada mal



Pocas marcas se han prestado tanto a estar bajo el fuego enemigo (¡bum, bum!) como los juegos *Army Men*. Aunque son muchos los títulos con estos hombrecillos verdes cargados de munición, ningún juego de esta serie ha conseguido marcar diferencias o sobresalir de forma notable en el mercado consolero.

Tenemos, pues, que buscar nuestra mejor sonrisa de oreja a oreja para recomendarte de verdad de la buena *Army Men: Team Assault*. Es obvio que no es más que un montón de soldados de plástico con nombres raros porque sí, pero resulta una buena excusa para echarse unas risas. Y el precio no está nada mal, oye, 17,99€ de ná...

Las partidas para un jugador te ponen al mando de dos hombres de plástico entre los que puedes ir alternando en cualquier momento. Cada soldado tiene su propia especialidad en el campo de batalla, ya sea armas pesadas, rifles de francotirador, explosivos o lo que sea. A medida que te vayas abriendo camino por las misiones tendrás que utilizar a tus hombres como un equipo. Imagínatelo: ves a tres enemigos que se acercan a rastras y te dirigen cariñosos disparos con sus lindos rifles. Puedes mandar a uno de tus hombres a que llame su atención, lanzarte al suelo tras una roca y dejar que descarguen sus armas en tu compañero. Cambia a tu *alter ego,* avanza sigilosamente, colócate detrás de ellos y liquídalos con tu cuchillo. Si tienes la vena salvaje, también puedes optar por entrar a saco blandiendo tus armas y gritar con todas tus fuerzas «¡¡*chupaos esa*!!».

Lo que sí es cierto es que dispones de un montón de opciones y por eso el juego es de lo más divertido. Incluso puedes disparar las armas desde los vehículos de vez en cuando, lo que resulta un interesante alivio después de tanta infiltración a pie.

Lo único que perjudica el juego de forma considerable es un motor que cojea un poquito. Las partidas para dos jugadores resultan muy divertidas, aunque es mejor ir prevenido porque en ocasiones te encontrarás atrapado en el escenario sin poder hacer otra cosa que dar sacudidas. Precioso. Pero no te creas, porque aún es peor a la hora de ametrallar: en lugar de contar con botones individuales para disparar a derecha e izquierda, tienes que mantener pulsado L2 mientras te mueves. Resulta demasiado complicado y puede acarrearte más de un dolor de cabeza cuando empiezas a disparar a diestro y siniestro.

No obstante, por unos míseros 17,99 €, *Army Men: Team Assault* es una buena inversión. Es muy divertido, variado y tácticamente interesante. Una sorpresa inesperada para todos. ●

«Por unos míseros 17,99€, *Army Men: Team Assault* es una buena inversión»

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **17,99 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **3DO**
RESTRICCIÓN DE EDAD **TP**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

HIDDEN & DANGEROUS
(*PSMag61 6/10*)
Un festín de armas con un toque de sigilo, aunque austero técnicamente

SYPHON FILTER 3
(*PSMag60 9/10*)
Un shooter en tercera persona sin rivales habidos y por haber

VEREDICTO



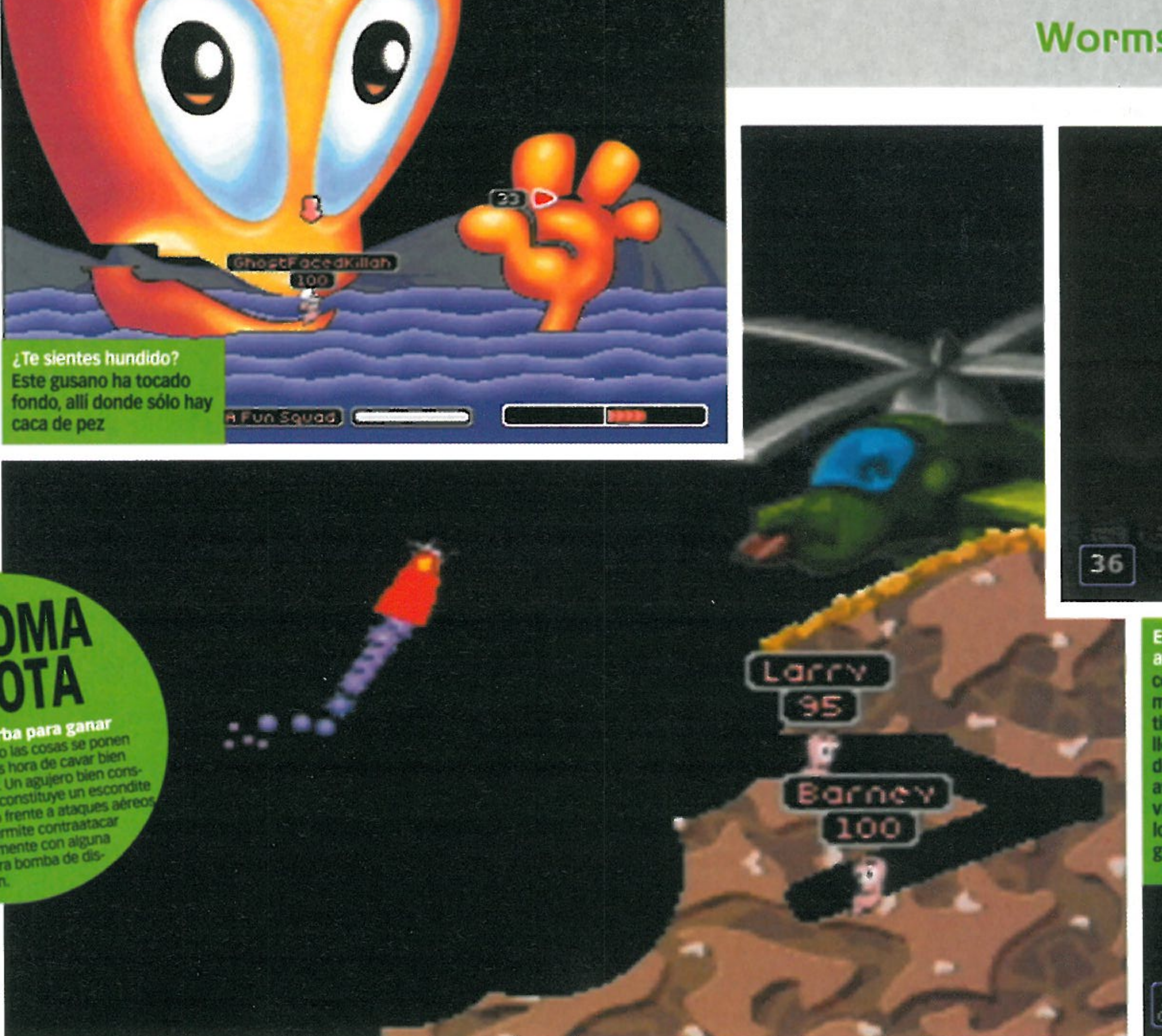
● GRÁFICOS 6
Un poco pastel, pero aceptable

● JUGABILIDAD 7
Jugabilidad en equipo para uno, insólito

● ADICTIVIDAD 7
Un montón de misiones. Y no chupadas

VEREDICTO
Ciertos aspectos técnicos rechinan, resulta divertido en conjunto y es una inversión inteligente





¿Te sientes hundido? Este gusano ha tocado fondo, allí donde sólo hay caca de pez

TOMA NOTA

…scarba para ganar
…uando las cosas se ponen …as, es hora de cavar bien …ondo. Un agujero bien cons…uido constituye un escondite …eguro frente a ataques aéreos …te permite contraatacar …dinamente con alguna …ue otra bomba de dis…ersión.





Esto es un atraco. Para completar la misión diez, no tienes más que llegarte a la isla de Alcatraz y afanarle al malvado enemigo los planes de guerra secretos

WORMS WORLD PARTY

¿Aburridos? A darle a los sin hueso se ha dicho...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **18 €**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **TEAM 17**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

MARRANOS EN GUERRA
(PSMag44, 8/10)
Combates 3D cuerpo a cuerpo, o mejor puerco a puerco

WORMS ARMAGEDDON
N/D
Igual que *WWP*, sólo que más antiguo y con menos características molonas



Pregunta: ¿Cuánto puedes divertirte con una cosa rosa que serpentea? La respuesta, nos tememos, parece salir arrastrándose de debajo del montón de desechos putrefactos de Team 17... metralleta Uzi en ristre.

Concebido originalmente para explotar la capacidad de conexión a Internet de las consolas más costosas, la versión para PS1 de *Worms World Party*, libre de las trabas de las lentas partidas por la red de redes, se concentra en la bulliciosa diversión por turnos que hizo de su predecesor un éxito.

Team 17 no ha tocado los gráficos y la física del juego desde *Worms Armageddon*. De hecho, los aficionados a la serie podrían sentirse un poco ofendidos al no haber nuevas armas con las que provocar la destrucción. Pero no temáis, amigos gusaniles, porque *WWP* alardea de un montón de nuevos estilos de juego y pone a prueba al más Rambo de los gusarapos. El nuevo modo contrarreloj, difícil hasta hacerte retorcer el pad, hará que te menees como un poseso para acabar con los enemigos en el menor tiempo posible, mientras que algunas de las nuevas misiones para un solo jugador son tan diabólicas que te comerás los nudillos presa de la frustración.

Se ha retocado asimismo el modo de personalización, dándote la opción de crear y optimizar tu propio ejército de lombrices chifladas. ¿Te apetece crear una horda de gusanos escoceses con castillo, armada con granadas de mano? ¡Pues adelante! Los pirados por las estadísticas se alborozarán con la página que detalla la actuación de los equipos, donde el número de victorias, la media de víctimas y el rendimiento individual de los gusanos pueden conservarse para la posteridad.

No obstante, es en el modo multijugador donde *WWP* se sale... acción gusano-contra-gusano como Dios manda. Desde luego, no hay nada mejor que bombardear de lo lindo al ejército rosa de tu colega y ver cómo los babosos de tus soldados saltan de alegría.

Jugar a *WWP* es una delicia. Es una pena que Team 17 nos haya negado un arsenal más amplio, pero, por sólo 18 €, merece colarse en la colección de juegos de cualquiera. Haz como el pájaro mañanero y engulle este jugoso bocado rosáceo antes de que vuelva a deslizarse bajo tierra.

«Por sólo 18 €, merece colarse en la colección de cualquiera»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

● **GRÁFICOS 8**
Dibujos animados coloridos y cucos

● **JUGABILIDAD 9**
Serpentea, apunta, ¡dispara!

● **ADICTIVIDAD 8**
Meses de diversión cañoneando gusanos

CONCLUSIÓN

Caos gusanil de una adictividad perversa. Y por sólo 18 €. G-A-N-G-A



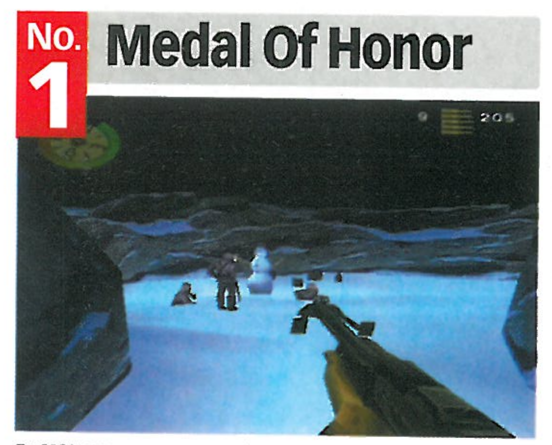
Clasificados

LOS MEJORES JUEGOS PLAYSTATION DE TODOS LOS TIEMPOS

Los 5 mejores *shoot 'em up*

Si te van las armas grandes y los cerebros pequeños, aquí tienes los mejores juegos de tiros para dar rienda suelta a tu gatillo

No. 1 Medal Of Honor



En *MOH* encarnas a un agente secreto aliado en un angustioso recorrido tras las líneas enemigas en la Alemania nazi. Sumergido en una atmósfera absorbente, deberás cumplir unos objetivos que van desde sabotear submarinos hasta rociar con plomo a todo bicho viviente. Genial en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag37*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Desbloquear vídeo del primer nivel:** Introduce INVASION como contraseña en la opción de «Gallery»

No. 2 Alien Resurrección



La muerte a causa de un chorro de ácido acecha en cada esquina de esta claustrofóbica y perturbadora pesadilla que mezcla aventura y combate de un modo increíble. Difícil pero apasionante. ¡Eh! ¿Qué ha sido ese ruido? ¡Arghhh!

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag46*** VÍDEO ***PSMag49***

EL TRUCO **Para acceder al menú de trucos:** Ve a la pantalla de opciones y pulsa ◎, ←, →, ◎, ↑, L2

No. 3 Time Crisis



Prepara tu pistola para el festival de tiros arcade más adictivo y frenético en PlayStation. Más te vale mantener los ojos bien abiertos y ser rápido con el gatillo si quieres acabar con la horda de matones vengativos que han secuestrado a la hija del presidente.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag12*** DEMO ***PSMag9***

EL TRUCO **Menú de trucos:** Dispara al centro de la «r» de «Crisis» y al centro de la mirilla que aparece al lado de la palabra «Time»

No. 4 Colony Wars: Vengeance

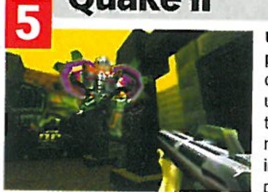


Si eres de los que les gusta dar vueltas a bordo de una nave espacial y enfrascarse en varias misiones de combate, no busques más. Aquí tienes un soberbio *shooter* espacial variado, cautivador y con unos gráficos de otra galaxia. No podrás dejarlo.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO ***PSMag24***

EL TRUCO **Las armas no se sobrecalientan:** En la pantalla de contraseñas, introduce «Dark*Angel»

No. 5 Quake II



Un gran divertimento en primera persona que te obliga a abrirte paso, cargado de armamento futurista, por un planeta hostil en el que te enfrentarás a implacables legiones de alienígenas asesinos. Los gráficos son impresionantes; la jugabilidad, explosiva, y la durabilidad, garantizada.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag35*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Trucos multijugador:** Completa el juego individual para conseguir opciones y trucos adicionales en el modo multijugador

Los 5 mejores juegos de deportes

Éstos son los ídolos que lograron subir al podio de PlayStation

No. 1 ISS Pro Evolution 2

***ISS* es el mejor juego de fútbol** del momento —en cualquier consola— y si, además, se trata de tu deporte preferido, estás, sin duda, ante uno de los mejores juegos de la historia. *ISS* es de lo más realista y adictivo que hayas visto jamás, ¡no marcarás dos goles iguales! Es lo más parecido al fútbol de verdad. Si no forma parte de tu colección, te estás perdiendo algo serio.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag52*** DEMO ***PSMag54***

EL TRUCO **Torneo adicional:** Para tener acceso a un torneo adicional, gana todas las competiciones de liga y copa

No. 2 Tony Hawk's Pro Skater 2



***Tony Hawk's* es un juego brillante** que no admite rival dentro del género del deporte callejero. Una variedad de piruetas casi infinita, unos recorridos ingeniosos y un modo de progresión exigente respaldan una animación exquisita y una jugabilidad irresistible. Te cautivará.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag46*** DEMO ***PSMag44, 53***

EL TRUCO **Nivel Skate Heaven:** Termina todos los niveles con un 100% con todos los personajes (incluidos los ocultos)

No. 3 Everybody's Golf 2



Golf arcade sencillo y divertido para hasta cuatro jugadores, que deja a un lado jerseys chillones y pantalones a cuadros. Los cómicos personajes contribuyen a la alegre atmósfera de un juego que , no por divertido, deja de ser fiel al deporte de los hoyos.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag43*** DEMO ***PSMag43***

EL TRUCO **Para desbloquear todo:** Introduce 2GE como tu nombre de jugador

No. 4 Anna Kournikova's Smash Court Tennis

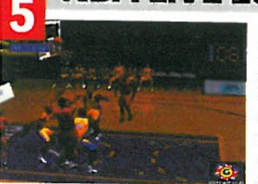


***Smash Court* consigue** dar un giro divertido a un deporte que suele ser bastante soso. Tras unos gráficos sencillos con aire *retro* se esconde un juego arcade travieso, algo tonto y «chinchón», pero muy entretenido, sobre todo en el modo para cuatro jugadores. Todo un *ace*.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag31*** DEMO ***PSMag33***

EL TRUCO **Todas las secuencias finales:** Cuando aparezca «Press Start» en el menú principal, pulsa ↑ x4, ↓ x4, ← x4, → x4

No. 5 NBA LIVE 2001



La serie *NBA Live,* de EA, siempre ha ido muy por delante de sus perseguidores. En esta entrega, sigue machacando, taponando y cubriendo como nadie para ofrecer un espectáculo de fluidez y velocidad en la chirriante cancha. Una joya para los amantes de las pelotas naranjas.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag50*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Juega como Michael Jordan:** Gánale en un uno contra uno y podrás jugar con él en el equipo clásico

Los 5 mejores juegos de carreras

Gasta neumáticos —y pulgares— con los juegazos que ocuparon la *pole*

No. 1 Gran Turismo 2

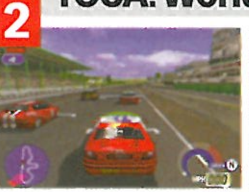


¡Un juego impresionante! Ningún otro título puede hacerle sombra. Ni en número de coches, ni en realismo, ni en ajustes mecánicos, ni en acción. La curva de dificultad está perfectamente diseñada y te lleva de conductor novato en un cuatro latas a campeón a bordo de una bestia de 800 CV. Gráficos exquisitos y una jugabilidad que te durará meses. ¡Todo el mundo debería tener *GT2*!

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. **PSMag38** VÍDEO **PSMag40**

EL TRUCO **Superlicencia**: Gana todas las licencias (A, B, Int. A, Int. B, Int. C) para desbloquear la opción de «superlicencia» en el menú de licencias

No. 2 TOCA: World Touring Cars



Este tipo de carreras siempre ha prevalecido ante la Fórmula 1 por la espectacularidad de sus choques y el derroche de acción. *WTC* captura el agitado espíritu competitivo de estas carreras en una amplia e impresionante selección de coches y circuitos internacionales.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. **PSMag45** DEMO **PSMag47, 50**

EL TRUCO **Nitropropulsión:** Introduce GLYCERINE como código de acceso y mientras juegues pulsa ⓛ

No. 3 Colin McRae Rally 2.0



Una exquisitez que incluye los coches y circuitos auténticos del campeonato mundial de rally. Unos gráficos detallados e impecables y un manejo de lo más realista lo auparon como campeón de los simuladores de rally. ¡Es de ensueño!

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. **PSMag42** DEMO **PSMag45**

EL TRUCO **Para conseguir el Sierra Cosworth:** En la pantalla para crear a un nuevo piloto, introduce JIMMYSCAR

No. 4 V-Rally 2

Para los puristas y para los entusiastas del motor. *V-Rally 2* sólo admite la competencia de *Colin McRae*. Tu flamante máquina acabará rebozada en barro... ¡qué gustazo! Nada, unos arreglillos y a correr de nuevo.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. **PSMag31** DEMO **PSMag39**

EL TRUCO **Tramo oculto 1:** Introduce «CBLC» como nombre de piloto. Ve al modo Trial y selecciona cualquier circuito de Córcega.

No. 5 Formula One 2001



Es la última encarnación de una serie veterana en el asfalto de las carreras F1. *2001* ofrece el equilibrio perfecto entre la planificación estratégica por equipos y las carreras arcade. Por supuesto, todos los circuitos, equipos y conductores son reales. Brillante, aunque no perfecto.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. **PSMag53** DEMO **NO**

EL TRUCO **De momento no hay... ohhhh**

Los 5 mejores juegos de conducción arcade

Persecuciones, embestidas y tiroteos que te impactarán

No. 1 Driver



Tanner, un policía secreto que va a su aire, es el protagonista de este juego de conducción con misiones y uno de los personajes con más sangre fría de PlayStation. Peina con él los peores callejones de la América de los setenta en coches descomunales, infíltrate en una banda criminal y esquiva a los coches patrulla. A veces puede ser difícil, pero siempre resulta de lo más emocionante.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. **PSMag29** DEMO **PSMag29, 32**

EL TRUCO **Ver los créditos:** En el menú principal pulsa ⓛ, ⓡ, ⓛ, ⓡ, ⓛ, ⓛ, ⓡ, ⓛ, ⓛ, ⓡ, ⓛ

No. 2 Grand Theft Auto



Un juego de conducción anárquico, basado en misiones, en el que recorres ciudades estadounidenses librando una cruenta batalla contra los gángsteres rivales. Tildado por algunos de pura violencia sin sentido, parece que pocos le vieron la gracia a eso de atropellar a gente para ganar.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. **PSMag15** DEMO **PSMag15**

EL TRUCO **Sin policía:** Introduce GRASS como tu nombre de jugador

No. 3 Wipeout 3: Special Edition



Sublimes carreras del siglo XXI en las que pilotas un aerodeslizador armado por unos circuitos que parecen montañas rusas de neón. Aúna lo mejor de los tres *Wipeout* anteriores. Inolvidable.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. **PSMag43** DEMO **NO**

EL TRUCO **Circuitos prototipo:** Introduce CANER W como nombre de jugador por defecto

No. 4 World's Scariest Police Chases

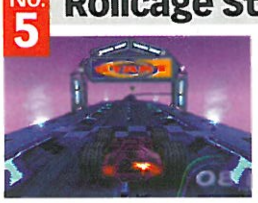


Inspirado en un *show* televisivo de la cadena Fox, este juego de polis y cacos nos ha impactado. Incluye un fantástico modo coperativo en el que, mientras un jugador conduce, el otro va de copiloto, disparando. Algo corto, pero muy bueno.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. **PSMag56** DEMO **MUY PRONTO**

EL TRUCO **Todas las armas y bonus:** Pulsa lo siguiente: ←, → ⓛ, ⓛ, ◎, ◎, ⓡ, ⓡ

No. 5 Rollcage Stage II



Deberás pilotar a velocidades de infarto en unas máquinas que giran sobre sí mismas y que vienen equipadas con un armamento de lo más impresionante. Si logras desbloquear todo, dispondrás de 60 circuitos y 16 modalidades de juego.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. **PSMag39** DEMO **PSMag41**

EL TRUCO **Modo de mega velocidad:** Introduce la contraseña «LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN»

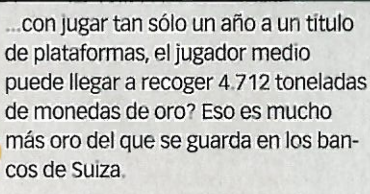
Los 5 mejores juegos de rol

1. **FINAL FANTASY VII** DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10**



2. **VAGRANT STORY** DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** PUNTUACIÓN **9/10**
3. **VANDAL HEARTS** DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **9/10**
4. **FINAL FANTASY IX** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10**
5. **WILD ARMS** DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10**

¿Sabías que...



...con jugar tan sólo un año a un título de plataformas, el jugador medio puede llegar a recoger 4.712 toneladas de monedas de oro? Eso es mucho más oro del que se guarda en los bancos de Suiza.

Fuente: Departamento Financiero de PSMag

Los Play Premios

...y el premio a los mejores pantalones cortos es para... **Ling Xiaoyu**, la luchadora obsesionada en parques temáticos de *Tekken 3*. «¡Sois unos cochinos! ¡Os voy a dar una buena tunda! ¡Auch!»

Los 5 mejores juegos de acción/aventura

Pistolas, interruptores, palancas, puzzles y «malos» a los que machacar

No. 1 Metal Gear Solid



El agente de las fuerzas especiales Solid Snake es el rey del género en una aventura majestuosa que no tiene rival. La astucia y el sigilo son tan importantes como una buena puntería. Equipado con armas y artilugios de alta tecnología, salpicado de humor y con los mejores gráficos que verás en PlayStation, este juego es uno de los que *hay* que tener.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag28*** DEMO ***PSMag27***

EL TRUCO **Esmoquin:** Completa el juego dos veces (una cediendo a la tortura de Ocelot y otra sin ceder). Graba y vuelve a empezar la partida con el mismo nombre

No. 2 Tomb Raider



La primera aventura de Lara deslumbró a propios y extraños con su mezcla de exploración arqueológica y emocionantes combates. Desde los enfrentamientos con dinosaurios en valles perdidos hasta la resolución de puzzles en templos gigantescos, está repleto de sorpresas.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag1*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Realidad Virtual:** Métete un par de globos debajo de la camiseta y tendrás ese toque «Soy Lara Croft» tan genuino

No. 3 Resident Evil 2



La segunda entrega de este título de terror de supervivencia con zombis es la mejor de toda la saga *Resident*. Siempre andas mal de munición y estas hordas de zombis de aviesas intenciones se muestran implacables. Terrorífico, pero excepcional en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag17*** DEMO ***PSMag17***

EL TRUCO **Juegos "B":** Termina los juegos "A" con cada personaje y obtendrás los juegos "B"

No. 4 Silent Hill



Otro con el que pasarás miedo. Intentas sacar a la luz una conspiración satánica en Smalltown (EE.UU.) Las imágenes espeluznantes, la envolvente banda sonora y el retorcido argumento harán que juegues desde debajo del sofá. Increíblemente claustrofóbico y escalofriante.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag32*** VÍDEO ***PSMag25***

EL TRUCO **Solución al *puzzle* astrológico:** Sagitarius = 6; Taurus = 4; Gemini = 8

No. 5 Syphon Filter 2

Una aventura que conjuga una acción explosiva con algo de sigilo y un aire cinematográfico. Ingeniosa y muy jugable, aunque es difícil de dominar.
¡Menos mal que tienes un buen arsenal de armas y artilugios para abrirte camino!

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag40*** VÍDEO ***PSMag42***

EL TRUCO **Modo experto:** Selecciona un nuevo juego y pulsa: □ + ○ + R2 + L1 + R1 + ↑ + ✕

Los 5 mejores plataformas

Salta, brinca y bota por unos mundos disparatados a todo color

No. 1 Crash Bandicoot 3



Un plataformas encantador y extenso, terriblemente divertido de jugar y con una curva de aprendizaje bien equilibrada. Durante los niveles saltarás, darás vueltas, volarás en biplano, harás submarinismo y pilotarás motos. Lo mejor de Crash.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO ***PSMag25***

EL TRUCO **Nivel 31:** Ve al nivel 14 y corre hasta que veas una señal de cruce de alienígenas. Ve directo a la señal y transpórtarte

No. 2 Oddworld: Abe's Exoddus



Muy detallado, con fondos que dan miedo y una jugabilidad de lo más encantadora y variada. Estos elementos lo han convertido en el mejor plataformas 2D. Su protagonista, el chiflado alienígena Abe, dispone de un ataque flatulento que, por sí solo, ya vale para comprarse el juego.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Ver vídeos:** Mantén R1 pulsado y dale a ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →

No. 3 Spider-Man



El superhéroe arácnido de la Marvel protagoniza este festival de saltos. Un título con una jugabilidad muy fluida que te llevará a balancearte por el cielo de Nueva York, a atrapar a los villanos y a reírte con los poderes del *alter ego* de Peter Parker. Muy divertido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag46*** DEMO ***PSMag47***

EL TRUCO **Cambios raros:** Entra en el menú de trucos e introduce VVISIONS como contraseña

No. 4 Spyro 3



El más dulce de todos los personajes PlayStation. Nuestro pirómano violeta salta, planea, nada, brinca y recorre a sus anchas varios mundos en 3D. Recoger esferas, gemas y completar tareas nunca había sido tan gratificante.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag47*** DEMO ***PSMag50, 53***

EL TRUCO **Volverse negro:** Haz pausa y después pulsa ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓

No. 5 Gex: Enter the Gecko



Un lagarto con ganas de hacerse pasar por agente secreto intentará recoger un surtido de mandos a distancia esparcidos por varios mundos. Con esta premisa surrealista, entra en escena un geco adicto a la televisión que nos hará disfrutar de horas y horas de humor y colorido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag16*** DEMO ***PSMag17***

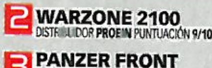
EL TRUCO **Vidas infinitas:** Pausa la partida y selecciona la opción «Salir». Luego, mantén apretado L2 y pulsa L2

Los 5 mejores juegos de estrategia



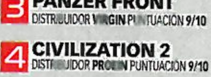
1 **MANAGER DE LIGA 2001**
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **9/10**



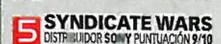


2 **WARZONE 2100**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10**

3 **PANZER FRONT**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **9/10**



4 **CIVILIZATION 2**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10**



5 **SYNDICATE WARS**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10**

LOS JUEGOS QUE HICIERON GRANDE A LA PLAYSTATION



GRAND THEFT AUTO (1998)
Los gráficos no eran nada del otro mundo, pero este festival de crímenes era pura diversión. La controversia que levantó su contenido violento hizo que tanto la PlayStation como *GTA* fueran aún más famosos.

LOS GRANDES MOMENTOS QUE QUEREMOS



DIÁLOGOS CON GANCHO, *EL HALCÓN MALTÉS*
«Cuando te pegue un puñetazo, lo aceptarás y te gustará», decía Humphrey Bogart en el año 1941 mientras encarnaba al detective privado Sam Spade. ¡Qué tiempos aquellos!

Los 5 mejores juegos de lucha

¡Aquí hay pelea! Los mejores golpes, puñetazos, patadas...

No. 1 Tekken 3

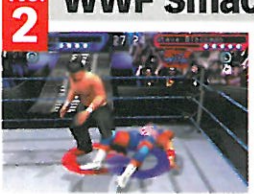


Sin duda, se trata del maestro indiscutible de los *beat 'em up*. Esta tercera entrega cuenta con ocho modos de juego distintos y un montón de personajes con miles de movimientos letales para aprender. Variado y lleno de acción. No tiene rival.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag21*** DEMO ***PSMag22***

EL TRUCO **Modo *Theater*:** Termina el juego con todos los personajes disponibles desde el inicio

No. 2 WWF Smackdown 2

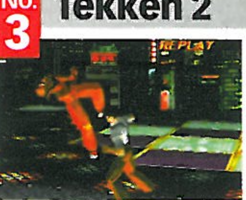


Súbete al *ring* con unas moles enfundadas en tangas de lycra. En total, 50 luchadores desquiciados listos para golpear, saltar desde las escaleras o burlarse de sus adversarios. Un juego enorme y muy entretenido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag49*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Arma del gimnasio:** Lanza a tu oponente contra la puerta del armario del gimnasio y hazte con la barra de hierro

No. 3 Tekken 2



Su calidad gráfica es inferior a la de *Tekken 3*, pero gracias a su accesibilidad, *Tekken 2* se mantiene como un festival de «yoyas» incluso cuatro años después de su lanzamiento. Personajes magníficos, un argumento absurdo y jugabilidad a raudales. De primera.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Modo Sky**: Desbloquea los personajes ocultos, mantén pulsado SELECT + ↑ hasta el inicio del combate al elegir personaje.

No. 4 Soulblade



Sony dio en el clavo una vez más con este fantástico juego de lucha con armas incluidas. Lo de luchar con los puños ya no «mola»; ahora lo más reconfortante es intimidar al contrincante con tu colección de cuchillas afiladas. Un arte marcial más peligroso que el resto.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag6*** DEMO ***PSMag9***

EL TRUCO **Desbloquear a Soul Edge:** Introduce el nombre ALL en la pantalla de puntuaciones

No. 5 Street Fighter Alpha 3



El mejor de la legendaria saga *Street Fighter*. En este título tan purista no hay lugar para el martilleo arbitrario de botones y la jugabilidad roza la perfección.¿A qué esperas para ir en busca de un contrincante a tu medida?

DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag29*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Lucha como Sakura especial:** Selecciona a Sakura en la pantalla de selección de personajes y pulsa START cinco veces

Los 5 mejores juegos en grupo

Si te gusta juntarte con los amiguetes y echar unas partidas, aquí tienes las mejores opciones

No. 1 Micro Machines V3



La forma ideal de triunfar en cualquier reunión social. Carreras de bolsillo con los coches de juguete más pequeños que existen, sobre unos circuitos muy «caseros», que van desde una mesa de cocina al cuarto de baño. Original, «mono» y —lo más importante— divertido. Un título que arrancará más de una carcajada.

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Nieve en el podio:** Introduce WINTERY como nombre de jugador

No. 2 Crash Team Racing



Geniales carreras de *karts* al estilo de los dibujos animados. Sus gráficos impecables y su jugabilidad adictiva cautivarán a todo el mundo; chicos, chicas, mayores, pequeños... Variedad de circuitos y un montón de traviesos bichejos del mundo de *Crash*. El éxtasis multijugador.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag35*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Demo jugable de *Spyro 2*:** En la pantalla principal, mantén L1 + R1 apretados y pulsa ↓, ◎, Ⓐ, →

No. 3 Worms Armageddon

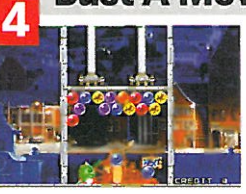


Uno de los juegos más originales y adictivos. Los controles son sencillos e intuitivos y los gráficos, son de lo más lindo. En *Worms*, los jugadores se van pasando el pad, y en cada turno se dedican a machacar a los gusanos contrarios con las armas más estrafalarias.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Invencibilidad**: Pulsa ↑x2, ↓, →x2, ↑

No. 4 Bust-A-Move 2



Patea la silla, muerde el cable del mando, súbete a la mesa y grita, porque no hay nada tan desquiciante como una partida a este clásico puzzle de colores. Ten cuidado si juegas con un amigo, porque puede que no os volváis a dirigir la palabra nunca más.

DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag15*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Otro mundo:** Para disponer de nuevos puzzles y fondos, pulsa R1, ◎, ◎ y L2. Luego empieza una partida de puzzle

No. 5 Music 2000



Software para samplear y crear tus temas en PlayStation. Con el modo para cuatro jugadores cada uno carga sus ritmos y sonidos preferidos cual experimentado mezclador y después, a disfrutar de los temas... o de las cacofonías.

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag25*** DEMO ***PSMag25 y 26***

EL TRUCO **Hemos intentado encontrar alguno,** pero no ha habido manera

Los 5 mejores juegos de ritmo



1 PARAPPA THE RAPPER
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10**



2 BUST-A-GROOVE
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **N/D**



3 UM JAMMER LAMMY
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10**



4 EL LIBRO DE LA SELVA
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10**



5 DANCING STAGE EURO MIX
DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **6/10**



ICO

CUÁNDO MARZO · QUIÉN SONY · DÓNDE WWW.PLAYSTATION.COM

PREVIEW ¿Solo en casa? ¿Cornudo y apaleado? Pues este es tu juego...



Lo que son las cosas... los desarrolladores llevan tiempo dándole vueltas a la sopa de ajo poligonal para encontrar que si unos efectos gráficos más espatarrantes, que si un motor que mueva un trillón más de polígonos o que si un argumento con más subtramas que un romance de Mar Flores, para que luego venga otro juego nipón y nos vuelva a recordar la belleza de lo simple...

La «simpleza» en cuestión se llama a *ICO*, un título que ya ha encandilado a Mr. Kojima *in person* y que promete un poco de aire fresco para estos tiempos tan cargados de tiros y conversiones de PC.

Para empezar, la historia abre de un modo tan sencillo como efectivo: un chico-niño con cuernos (!) es encerrado en un castillo por unos misteriosos hombres. Punto. No sabemos nada más. Ni por qué el pobre chaval tiene cuernos, ni quienes son esos individuos, ni de dónde venimos, ni a dónde vamos... Pero una cosa sí está clara: a dónde queremos ir. O sea, fuera del castillo. Así, sin más, nos ponemos a rebuscar por la sala en la que nos encontramos, descubrimos una palanca, la accionamos, y se abre una puerta. Salimos por la puerta, ¿no?. Claro, hombre; hay que explorar, descubrir el modo de salir de este inmenso y lúgubre edificio... Por el camino nos encontraremos con una extraña chica luminosa que no cesa de atraer a unos empalagosos seres sombra que se empeñan en raptarla. La ayudamos, ¿no? Claro... al fin y al cabo, por muchos cuernos que tengamos, también podemos ser un gentil héroe...

Como es evidente, la cosa discurrirá entre enormes salas y puzzles cada vez más complicados —pero siempre lógicos— para salir de este encantado —y encantador— castillo. De hecho, el castillo es sin duda el gran protagonista del juego; con un mapeado exquisito que no escatima en detalles y con una profundidad de visión que ya quisiera para sí Rappel, la gente de Sony ha recreado un entorno siniestro y embriagador al mismo tiempo. En más de una ocasión, te quedarás girando y moviendo la cámara únicamente para contemplar este maravilloso entorno que te rodea. Por si fuera poco, la grandeza del conjunto es sobrecogedora; en los momentos en los que te encuentres en zonas del castillo al aire libre, podrás ver con tus propios ojos como la estructura se extiende prácticamente hasta donde alcanza la vista. Qué desespero... ¿cómo saldrás de aquí?

Otro ejemplo de «simpleza» bien entendida: ¿para qué devanarse los sesos componiendo una melodía aterradora y sofocante si no hay nada más agobiante que escuchar únicamente el ruido de tus pasos al andar o el eco de tu voz en la inmensidad? Pues eso, nada de música y a otra cosa mariposa.

Hasta el momento, sólo una duda: ¿le habrán pagado derechos de autor a *Prince of Persia*? Mmm... posiblemente, no. Pero no hay mejor homenaje a ese clásico que hacer un juego así (en los tiempos que corren...). Gracias.





Desalmados. Estos jinetes cornudos son los desaprensivos que te han encerrado en este castillo

«¿Le habrán pagado derechos de autor a *Prince of Persia*?»



Cornudo y apaleado. ¿Dolores de cabeza? Prueba a agacharte cuando pases por debajo de una puerta...

Cuidado

Sombra aquí y sombra allá
Las sombras son unos bichos tan curiosos como puñeteros. A la que te descuidas, te secuestran a la chica y deberás vértelas y deseártelas para arrancarla de sus garras

Qué caída más tonta
En nuestro vil afán por el «más-rápido-todavía», intentamos atajar lanzándonos desde una altura más que considerable. Conclusión: no lo intentes.

KESSEN II

CUÁNDO FEBRERO **QUIÉN** KOEI/PROEIN **DÓNDE** WWW.PROEIN.COM

PREVIEW Los jóvenes guerreros de Koei están aprendiendo magia

Koei debutó en PS2 con *Kessen*, un auténtico despliegue visual con gráficos totalmente tridimensionales ambientado en el medievo japonés, con las batallas reales que tuvieron lugar durante el periodo Tokugawa.

Sin embargo, en esta ocasión Koei presenta algo muy diferente. Aunque *Kessen II* comparta nombre con su antecesor, y aun gozando de un aspecto muy similar, en realidad éste es un proyecto muy distinto, por varias razones. Por ejemplo, *Kessen II* no se basa en batallas reales, sino en una especie de entorno épico imaginario que ya fue el marco argumental de la serie *The Romance of Three Kingdoms* para PC.

Tú eres Liu Bei, y luchas contra el ejército del malvado Cao Cao para rescatar a tu gran amor, Diao Chan, que ha sido secuestrada. Liu Bei cuenta con grandes amigos, generales de enormes batallones dispuestos a combatir al Reino Wei en China para acabar con la tiranía de Cao Cao. De lo que se trata es de avanzar y conquistar, como en *Kessen*, pero de una forma muy diferente.

Y es que, si en *Kessen* lo que primaba era la acción estratégica pura, aquí simplemente se te cuenta una historia. *Kessen II* será más «narrativo», más cercano a una «película interactiva» que a un juego propiamente dicho. Abundarán las interminables secuencias de vídeo, en las que conocerás a todos los personajes y sus correspondientes historias. Tanto es así, que la acción de cada batalla servirá tan sólo como nexo entre los vídeos y acontecimientos de la narración.

Por eso mismo *Kessen II* será completamente distinto al original. Las opciones estratégicas serán mínimas y, en general, casi todo lo hará el juego por sí solito. Si en *Kessen* podías decidir cosas como el número de arqueros, caballeros, lanceros y demás que podía haber en un pelotón, aquí no. También en *Kessen* podías distribuir los pelotones en el mapa de cara a la batalla del día siguiente, manipulando la cantidad de soldados de cada pelotón, su composición, etc. En *Kessen II* tampoco harás nada parecido. Y podríamos seguir con una larguísima lista de cosas que podías hacer en *Kessen* y que no podrás hacer aquí. Pero entonces, ¿qué demonios harás en *Kessen II*, además de ver vídeos? Pues... poca cosa, la verdad.

Kessen II te permitirá participar activamente en las batallas. De la misma forma que en *Kessen* podías «descender» al escenario de la batalla para ver cómo los personajes se daban de mamporros en tiempo real, aquí podrás hacer lo propio adoptando el control de un general para repartir unos cuantos golpes entre las filas enemigas montado a caballo. Tan sólo se trata de cabalgar por ahí y asestar golpes con la lanza a los malos, pero al menos no tienes que esperar de brazos cruzados hasta que la batalla termina.

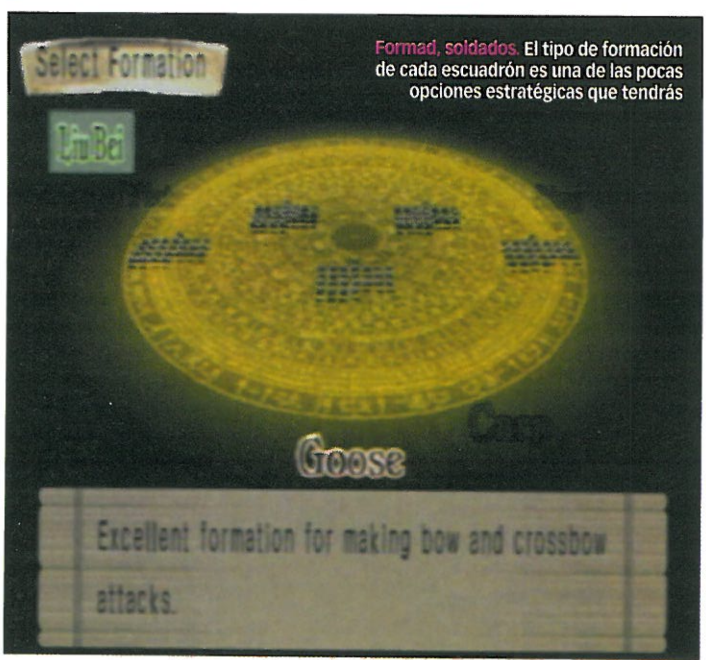
También aquí podrás realizar los ataques especiales propios de cada general, como en *Kessen*, aunque en *Kessen II* abundarán más las magias que las tácticas realistas del primer juego. ¡Sí, magias! Ésa es otra de las novedades de esta continuación, la presencia de numerosos elementos mágicos y poderes especiales según el personaje. Como ves, en conjunto *Kessen II* tiende a una jugabilidad más desenfada y sencilla, apta para los nuevos usuarios de PS2, que poco tiene que ver con la estrategia purista del primer juego. ¿Crees que funcionará?

«Las opciones estratégicas serán mínimas y, en general, casi todo lo hará el juego por sí solito»


Tierra, trágame. ¿Luchar, pudiendo abrir la tierra con una magia para hundir en las profundidades al ejército enemigo?



¡Rayos y truenos! ¡Morid, malditos! ¡Rendíos ante el poder de las tormentas! etc., etc., etc.



Formad, soldados. El tipo de formación de cada escuadrón es una de las pocas opciones estratégicas que tendrás

Kes-sen le va a hacer si hay...

- **Más magia** Ahora tus generales son capaces de realizar increíbles sortilegios contra sus adversarios.
- **Menos opciones** Aquí no quedan ni el 20% de las opciones estratégicas del juego original.
- **Más participación** Ahora puedes subirte a un caballo y repartir mamporros tú mismo.

VAMPIRE NIGHT

CUÁNDO ABRIL · QUIÉN SONY · DÓNDE WWW.PLAYSTATION.ES

PREVIEW

Si ya lo decía James Woods en *Vampiros:* «¡Muere, maldito chupasan-



Ser James Woods en *Vampiros* es un sueño que creíamos imposible de realizar, ¡pero qué va! ¡se puede! Bueno, o algo parecido. Puedes ser un tipo menos hablador aunque casi igual de duro: uno de los protas de *Vampire Night*. Acércate con tu pistola al enorme castillo en el que reside el Señor de los Vampiros y achicharrale después de terminar con sus hordas de chupasangres. Qué pedazo de argumento, ¿eh?

Vampire Night es un juego para pistola y, como tal, no necesita de un gran guión para existir. Simplemente, te limitarás a disparar a todo lo que se mueva. Eso sí, podrás hacerlo con o sin la ayuda de un segundo jugador, y podrás hacerlo también —atención— ¡con cualquier pistola! A diferencia de *Time Crisis 2*, sólo compatible con la G-Con45° 2 para PS2, *Vampire Night* te permitirá utilizar también la G-Con de PSone. Genial, ¿no?

Lo malo es que... esto no es *Time Crisis 2*. El nuevo título para pistola de Sega no parece, ni de lejos, tan genial como sus fabulosos *House of the Death*. ¿Cómo es posible que gráficamente éste sea tan inferior a *HotD2*, si ha llegado mucho después? Bueno, en cualquier caso no tiene mal aspecto.

Además, los principales atractivos de *Vampire Night* no serán visuales, sino jugables. Éste no será el típico título para pistola pensado para que no te lo acabes nunca, sino más bien todo lo contrario: el nivel de dificultad más fácil, se lo pasaría hasta un jugador de fútbol profesional o un político. Y es que, de hecho, *Vampire Night* está diseñado para que te lo pases infinidad de veces, a diferencia de *Time Crisis* o *House of the Death*. ¿Por qué Sega ha optado por esta nueva «idea»? Pues, para bien o para mal, porque *Vampire Night* será más interactivo que ningún otro título para pistola. La variedad de caminos posibles será mayor que en cualquier otro juego, y continuarás por uno u otro en función de tu habilidad. Como de costumbre, cuanto mejor lo hagas, más difíciles serán los caminos que la CPU escogerá para ti.

Sin embargo, además de las múltiples rutas, habrá en *Vampire Night* una novedad que no habíamos visto antes en un juego de estas características: una «tienda». Durante el juego podrás disparar a barriles o cajas para obtener ítems y objetos, y al superar niveles, ganarás «plata». Después, en el menú principal, podrás acceder a la «tienda» para comprar nuevas armas, balas más potentes, potenciadores que alarguen tus cargadores, tu salud, tus continuaciones, etc. De ese modo, deberás pasarte el juego infinidad de veces para conseguir dinero y comprar más objetos.La idea no es mala, pero ¿no resultará algo monótono pasarse el juego tropecientas veces, siempre contra los mismos jefes, los mismos enemigos, en los mismos sitios? Porque, aunque haya rutas alternativas, después de unas cuantas partidas las habrás visto todas... ¿Cuántas veces más te apetecerá repetirlas? ¿Serán una solución al problema de la monotonía los modos de juego alternativos (pequeñas variaciones del modo Arcade normal)? ¿Estarás tan harto de *Time Crisis 2* como para optar por *Vampire Night* el mes que viene? ¿Veremos algún día un *HotD2* para PS2? Todas estas preguntas y muchas más tendrán respuesta —posiblemente— en nuestro próximo número.

«Una novedad que no habíamos visto antes en un juego de estas características: una 'tienda'»



Gráficos. Los escenarios son como los de *HotD2*, pero venidos a menos



Civiles. Sálvales de ser poseídos, y te recompensarán con pequeños paquetes de vida. A veces



Jefes. El primer jefe es el más impresionante de todos, pero tan fácil de eliminar... Lástima



Ex-civiles. No les salves, y se convertirán en... esto. ¡Dispara!

¿El vampiro nace o se hace?

Los jefes
Los típicos chupasangres de toda la vida, de pata negra como Melody, convencidos de que tienen derecho a gobernar el mundo y bla, bla, bla.

Los civiles
La típica carne de cañón: se contagian con facilidad y se convierten en vampiros *«next generation»* en cuanto te descuidas.

Los protas
Demasiado duros para ser mortales y demasiado rectos y justos para ser vampiros, ¿qué serán-serán? Adivina.

DUNE

CUÁNDO FEBRERO · QUIÉN WIDESCREEN GAMES/CRYO · DÓNDE HTTP://DUNE.CRYOGAME.COM

PREVIEW Los Atreides y los Harkonnen, como siempre, discutiendo



Allá por 1965, un señor llamado Frank Herbert publicó una novela de ficción ambientada en el futuro llamada *Dune*. Unos años más tarde, en 1984, otro señor llamado David Lynch (*Corazón salvaje, Twin Peaks*) decidió llevar *Dune* a la gran pantalla, y contó con otro señor llamado H.G. Giger para diseñar el particular mundo desértico en el que la película tendría lugar. ¡Vaya tres cerebros coincidieron! Pero nuestra adoración por Mr. Giger tiene poco que ver con lo que ahora nos ocupa: el juego para PS2, basado en la novela de Herbert (y no en la película de Lynch o la versión televisiva que se realizó hace poco).

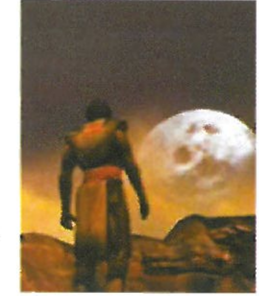
Pero tampoco creas que el *Dune* de Widescreen Games para PS2 tiene algo que ver con la serie de estrategia con el mismo nombre que existe para PC. Éste es un título de aventuras y acción con gráficos tridimensionales y en tercera persona, totalmente independiente de la serie de juegos para ordenador. O sea: un *MGS* a la desértica con toques góticos y... sin la magia de Konami.

Estamos en el año 10191. La dinastía de los Atreides controla el planeta Arrakis, también conocido como Dune por tratarse de un desierto absoluto. Pero los Harkonnen, malos de toda la vida, aniquilan a los Atreides y sólo logran escapar con vida Paul Atreides y su madre. ¿No lo has adivinado aún? ¡Tú eres Paul, hombre! Claro, seguro que preferirías ser el obeso y «antigravitatorio» emperador Harkonnen, pero ya sabes que en los juegos casi nunca se puede ser el malo.

Pero, ¿para qué tomarse tantas molestias para ocupar un planeta desértico? Pues porque el planeta en cuestión es el único lugar del universo donde puede encontrarse la «especia», una curiosa sustancia indispensable para los viajes interestelares. ¡Quien domine el planeta de Dune tendrá el poder del imperio! Para arrebatar el poder a los Harkonnen debes luchar contra ellos desde dentro: hacerte con aliados nativos de Dune, conocer bien el desierto, sobrevivir a los enormes gusanos de arena, volar instalaciones Harkonnen, sabotear sus naves, etc. El tipo de cosas que haría Solid Snake si viviera hasta el 10191 y se encontrara en un desierto, claro.

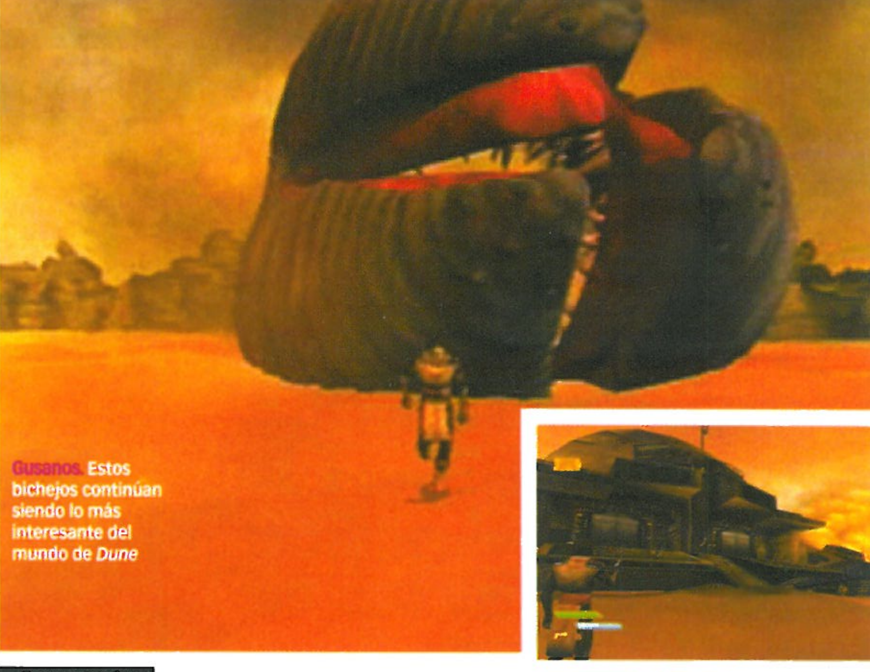
Lamentablemente, la versión de *Dune* que hemos visto no es muy alentadora. Aunque las dosis de acción, exploración y aventura parecen equilibradas, el juego en general no destaca por nada en concreto. Su aspecto se asemeja al de cualquier título en tercera persona para PC, la cámara da bastantes problemas, el control no es muy intuitivo, hay horas enteras de tiempos de carga por cada minuto de juego... Nos apostaríamos un par de sacos de especia a que *Dune* no va a pasar precisamente a los anales de la historia consolera. Aunque, ¿quién sabe?, igual nos equivocamos... (aunque apostamos un par de sacos más a que no).

«Para arrebatar el poder a los Harkonnen debes luchar contra ellos desde dentro»

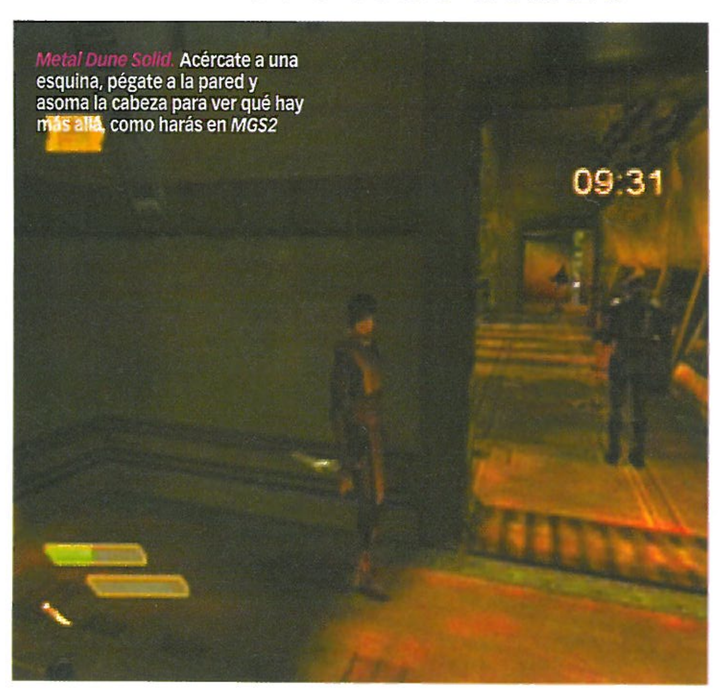




Diálogos. Por suerte, las voces —hay infinidad de diálogos— estarán traducidas al castellano



Gusanos. Estos bichejos continúan siendo lo más interesante del mundo de *Dune*



Metal Dune Solid. Acércate a una esquina, pégate a la pared y asoma la cabeza para ver qué hay más allá, como harás en *MGS2*



Haz justicia. En campo abierto no podrás evitar a los malos, así que deberás... castigarles por no estar de tu parte

A que no te «atreides» a...

- **Aniquilar soldados** Los secuaces de los Harkonnen están por todas partes, deberás evitarlos siempre que sea posible.
- **Evitar gusanos** Los monstruosos gusanos del desierto continúan siendo el bicho más peligroso de este mundo de ficción.
- **Dominar la cámara** En algunas ocasiones no necesitarás enemigos ni peligros para sufrir: la cámara ya se ocupará de hacértelo pasar mal de verdad...

TETRIS WORLDS

CUÁNDO MARZO QUIÉN PROEIN DÓNDE WWW.PROEIN.COM

PREVIEW Tres tristes tetris trastean trigo en un trigal tras tres tontos tigres que, etc.



Para hacernos los interesantes podríamos hablar de todas las versiones de *Tetris* anteriores a ésta... pero eso sería una labor enorme, y los bocadillos con que nos pagan no dan para tanto. ¡Si uno de cada dos o tres juegos de la historia debe ser un *Tetris* o un *Bust-A-Move*, por todos los bits del cielo! Además: ya conoces *Tetris*, ¿no? Todo el mundo ha jugado alguna vez, es casi tan famoso como Loli Álvarez y tiene una reputación tan mundialmente reconocida como los grandes éxitos de Tamara.

Pues nada, otro *Tetris* se avecina, esta vez a PS2. Y para no arriesgar, la idea original permanecerá intacta: formar líneas con las piezas de siempre para hacerlas desaparecer antes de que lleguen a la parte alta de la pantalla. ¿Novedades? Bueno, alguna habrá, pero siempre con cuidado de no cargarse lo esencial: la genial simpleza de la mecánica de juego, la sencillez de su sistema de control, su fabulosa curva de dificultad y una adictividad difícilmente superable.

Una de las novedades será un modo multijugador que soportará hasta cuatro personas a la vez, con las «pantallas» dispuestas horizontalmente. Apenas serás capaz de reconocer las piezas en el indicador de «pieza siguiente que va a salir», pero la visibilidad de todo lo demás es suficiente.

Otra novedad importante en cuanto a la mecánica de juego será la diversidad de opciones y modos. *Tetris Worlds* contará con un par de variaciones del *Tetris* original en el que las piezas estarán compuestas por pequeños «ladrillos» de colores diferentes. Es difícil explicar cómo funciona esa idea pero, básicamente, lo que estas piezas multicolor te permiten hacer es «soltar» algunas de sus partes para que caigan entre los huecos de otras piezas. Suena raro, ¿eh? Sí, es una modalidad de juego algo rara, pero divertida cuando consigues entenderla.



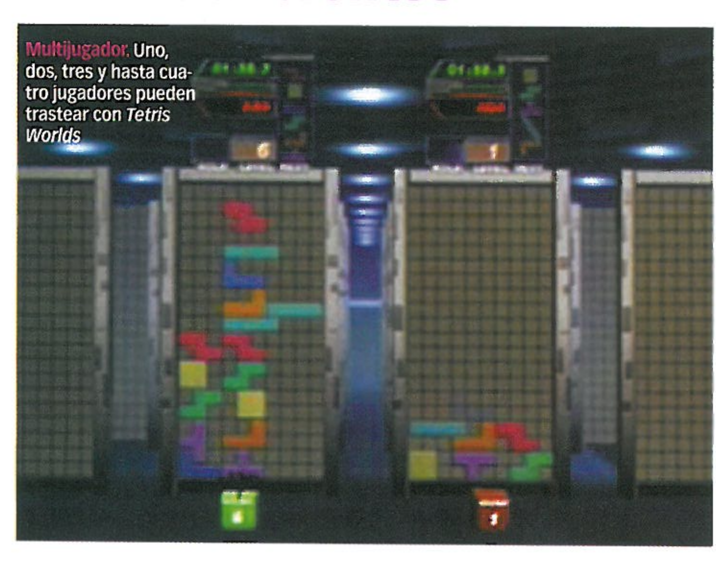


¡Ladrillos sueltos! Observa esas piezas. No se parecen en nada al Tetris que conoces, ¿eh?



Mundos «vivos» A medida que superes niveles, el escenario del fondo «evolucionará», como si fueran paisajes vivos

«Una de las variaciones son las piezas compuestas por pequeños 'ladrillos' de colores diferentes»



Multijugador. Uno, dos, tres y hasta cuatro jugadores pueden trastear con *Tetris Worlds*

Tetris tras-tros

Piezas multicolor
De poco te servirán tus antiguas nociones «tetrísticas» con estas piezas, prepárate...

Alturas específicas
En algunos modos de juego, sólo contarán como buenas las líneas que elimines a una cierta altura. ¡No vale quedarse abajo!

Captura la pieza
Tetris Worlds te permite «guardar» una pieza para más tarde siempre que lo desees, una gran idea.

También encontrarás aquí algunos modos de juego más, como uno en el que debes «fundir» las líneas en determinadas partes de la pantalla para que cuenten como líneas eliminadas, ya que en el resto de zonas de la pantalla se considerarán nulas. ¡Si hasta podrás modificar y bautizar al cubo que hace de mascota en el juego!

No obstante, hay un par de problemillas sin importancia en *Tetris Worlds* que podrían pulirse de cara a la versión final. Uno de ellos es la elección de colores que se ha hecho para las diferentes piezas. Ya sabes que en el *Tetris* original cada tipo de pieza tiene un color característico. Siempre has podido saber qué pieza es la siguiente con sólo ver su color por el rabillo del ojo, ¿no? Pues en *Tetris Worlds*, no. Los colores de las piezas en esta versión no son los de toda la vida, y al comienzo te costará un poco acostumbrarte.

Otro «problemilla» es que, durante la partida, cuando una canción de fondo acaba para dar paso a otra, la acción en pantalla se congela durante una décima de segundo. Si en ese preciso instante estás pulsando un botón, la consola no lo sabrá y probablemente te equivocarás en la acción siguiente. En fin, como ves, se trata de un par de tonterías sin importancia.

Si lo que quieres es un *Tetris* para tu PS2, será lo que tengas. Lo demás son novedades y problemillas que, de no ser solucionados en el próximo mes, serán tan leves que te habrás acostumbrado a ellos después de media hora de juego.

DINASTY WARRIORS 3

CUÁNDO MARZO **QUIÉN** PROEIN **DÓNDE** WWW.PROEIN.COM

PREVIEW Así se combatía el exceso de población en el medievo japonés



Koei está que lo tira. En la página 49 encontrarás la preview de *Kessen II*, basado en el mundo imaginario de *The Romance of Three Kingdoms*; y aquí, *Dynasty Warriors 3*, ambientado en el mismo entorno «cuasi-histórico» del medievo oriental.

Dynasty Warriors 2 fue uno de los primeros títulos de lucha que aparecieron para PS2, después del título original en PSone, y la idea en que se fundamentaba toda su jugabilidad continúa dando de sí: dar mamporros a diestro y siniestro en medio del campo de batalla. En lugar de los típicos escenarios cerrados y minúsculos de los *beat 'em up* convencionales, enormes praderas y valles. En vez de un malo al que atizar hasta dejarle sin vida, unos cuantos cientos de soldados. ¿Puñetazos y patadas? Bah, es mucho mejor empuñar lanzas, espadas, arcos y algo de magia.

Es verdad, el concepto general de la serie no podría resultar más atractivo. Sin embargo, *Dynasty Warriors 2* sufría de algunos defectillos que no sentaban nada bien a la imagen vanguardista que pretendía dar PS2 en su lanzamiento. La pobre IA de los enemigos, que simplemente iban hacia ti en línea recta a la espera de que te los cargaras; los gráficos algo simplones y la niebla por todas partes, los problemas de cámara... Koei dejó demasiados cabos sueltos y el juego no acabó de cuajar.

La intención de estos chicos es solucionar todos esos problemas con *Dynasty Warriors 3*, pero a decir verdad, en la versión del juego que hemos visto este mes las cosas no han cambiado demasiado. Los principales problemas continúan siendo la niebla y la cámara. Cuentas con un botón para autocentrar el ángulo de visión tras tu personaje cuando quieras, pero en la mayoría de los casos lo único que consigues al usarlo es marearte o perder por completo el sentido de la orientación. Los escenarios son algo más detallados, hay más enemigos en pantalla, cada personaje cuenta con cuatro armas diferentes e infinidad de combos posibles... pero todavía quedan muchos detalles por pulir.

Por ahora, el mayor atractivo de *Dynasty Warriors 3* es la ingente cantidad de personajes, armas y secuencias de vídeo que se pueden desbloquear en el transcurso del juego. Al menos, su durabilidad promete ser enorme. La inclusión de opciones para dos jugadores y la gran variedad de combos y magias tampoco decepcionarán a quienes disfrutaron de las dos anteriores entregas. Pero aun así, por el momento, ni *Kessen II* ni *Dynasty Warriors 3* parecen estar a la altura de *Kessen* y *WinBack*, los dos títulos estrella de Koei en PS2. A ver si esa dichosa niebla se despeja en los próximos 30 días, la cámara se tranquiliza un poco y los enemigos aprenden a comportarse con un mínimo de perspicacia artificial...

«En la versión del juego que hemos visto las cosas no han cambiado demasiado»



Magiotros. Mamporros, combos, magias y magiotros. En el campo de batalla todo vale.



Personajes. Puedes jugar con generales de cualquiera de los tres reinos, elige al que parezca más bestia.



Vehículos de guerra. En algunos niveles podrás montar a caballo e incluso «a elefante».

Modo Musou. En el modo historia (Musou) contarás con detallados informes sobre las batallas antes de empezar cada nivel.



Dos jugadores. Si lo que realmente te gusta es atizar a seres vivos, siempre quedan los amigos. Y las suegras, pero no todas son aficionadas a los videojuegos.

¡Caen como chinos!

Cuatro armas
La variedad de armas de cada personaje es una de las grandes novedades de esta tercera parte.

Magias y combos
Como en *Kessen II*, aquí la magia será el pan de cada día. Pelear sin ella sería peligroso, claro.

Multitud de secretos
DW3 estará repleto de personajes, armas y vídeos secretos, desbloqueables en función de tus puntuaciones y avances en el juego.

DARK SUMMIT

CUÁNDO MARZO **QUIÉN** RADICAL ENTERTAINMENT **DÓNDE** WWW.PROEIN.COM

PREVIEW ¿Nieve, velocidad y aventuras? ¡Puede funcionar!



Está claro que *SSX* ha abierto la veda a una nueva raza de juegos. El *snowboard* normal, compitiendo en carreras convencionales para llegar el primero a la meta, estaba bien; pero si a eso se le pueden añadir un par de ideas nuevas, mejor, ¿no? Seguramente eso mismo es lo que han pensado en Radical Entertainment porque, en teoría, *Dark Summit* no es un juego de carreras de *snowboard*, sino —agárrate a los pantalones— ¡un título de aventuras! No, hombre, no salgas corriendo, que no hay razón para asustarse. O al menos, no te asustes demasiado.

En *Dark Summit* eres Naya, una muchacha rebelde sin demasiado gusto vistiendo y, ante todo, sin ningún tipo de respeto a las autoridades. Naya es aficionada a descender en *snowboard* por montañas privadas de acceso restringido, y además, le encanta cumplir misiones en dichos descensos. Estas misiones no suelen ser muy complicadas, claro: pasar por ciertos puntos de control, alcanzar algún que otro objeto, llegar a la meta en un tiempo determinado, escapar de los malos en una persecución... Pero al menos no se limita a descender por un circuito estándar como se suele hacer en todos los juegos de *snowboard*.

No estaría de más aclarar, por cierto, que los escenarios de *Dark Summit* tampoco tienen nada de «típicos». ¡Están repletos de caminos alternativos! Caminos diferentes, atajos secretos, infinidad de obstáculos fijos —árboles, tuberías, piedras— o móviles —bidones, rocas, bolas de nieve—, enemigos que te persiguen o te lanzan cosas, etc.

El mundo en que se ambienta *Dark Summit* todavía es para nosotros un pequeño misterio, tendrás que dejarnos echar un vistazo al juego final para intentar comprenderlo. Por ahora, lo que podemos adelantarte es que te verás rodeado de nieve, líquido radiactivo al que no deberías caer, guardias enemigos que intentarán detenerte a mamporrazos durante tus descensos y cosas así. También tendrás un teléfono móvil con el que te comunicarás con tu jefe durante los niveles, un tal Mr. Garrick. El señor Garrick es el guardabosques de la zona, y es el encargado de informarte sobre los objetivos de las diferentes misiones a medida que transcurre la acción. Más tarde, a medida que superes misiones, conseguirás otros personajes jugables, hasta un total de seis contando a la incansable Naya.

Suena un poco raro, ¿eh? Sí, la mecánica de juego de *Dark Summit* se salta todas las reglas conocidas, pero podría funcionar. Elementos del escenario que destruir, infinidad de caminos y atajos, enemigos, piruetas con las que conseguir puntos para comprar nuevas tablas o mejorar la que tienes, velocidad... Tiene posibilidades. Lo único que podríamos echarle en cara es la simpleza de sus gráficos, su carente respeto por la física y la pobre sensación de velocidad. Pero puede que a última hora Radical Entertainment consiga inyectar unos cuantos cuadros por segundo y algún que otro efecto gráfico deslumbrante, ¿no? Dale un mesecito más para madurar.

«La mecánica de juego de *Dark summit* se salta todas las reglas, pero podría funcionar»



Naya. No puedes caerle bien a todo el mundo, ya sabes. Enséñale a ese tipejo quién parte el bacalao en esta montaña...



Puntúa y compra. Con los puntos que obtengas con tus acrobacias, podrás comprar o mejorar tu tabla de *snowboard*.



Persecuciones. Recuerda que éste es un juego de aventuras, no de carreras. A veces, algunos malos te perseguirán.

Busca atajos en...

...entre árboles
Si ves un hueco sospechoso, intenta pasar. Podría haber una senda secreta.

...en viejas casetas
Algunos viejos caserones o vallas de madera se pueden atravesar para descubrir nuevos senderos.

...precipicios
¿Quién sabe qué habrá si te tiras por ahí? Sólo tienes que lanzarte al vacío para comprobarlo.



Obstáculos. Los escenarios están repletos de obstáculos y caminos alternativos, deberás aguzar tus reflejos.



SPACE CHANNEL 5

CUÁNDO MARZO **QUIÉN** SONY **DÓNDE** WWW.PLAYSTATION.COM

PREVIEW ¡Para trabajar en la tele no sólo hace falta una buena imagen!



En la tele, la audiencia lo es todo. Y ahora, en un juego, también. Tú eres Ulala, una reportera novata enviada a una estación espacial que está siendo invadida por una extraña raza de extraterrestres. Los alienígenas en cuestión tienen un punto débil bastante original: el ritmo. Eso significa que, si tu sentido del ritmo es bueno, ¡podrás acabar con ellos! Así que, lo que resulta de esta pequeña mezcla de televisión, noticias, periodismo de investigación y música es algo bastante... inusual. Claro, es un juego de Sega. Una especie de *gogó 'em up* con música a lo *Austin Powers* mezclado con el surrealista humor japonés. No es de extrañar que Ulala revolucionara el género de los juegos musicales cuando apareció para Dreamcast, formando una auténtica revolución social en la juventud nipona. ¿Te imaginas a las gogós de todas las discotecas japonesas vestidas de Ulala? ¡Queremos que aquí suceda lo mismo! Confiaremos en la PS2 como transmisora de nuevas modas...

Sí, ahora le toca el turno a PS2. Ulala vuelve a estar de moda, y parece que continúa estando en forma. Por desgracia, también parece que no ha aprendido nuevos pasos de baile en este tiempo, porque el *Space Channel 5* de PS2 es clavadito al de Dreamcast. La misma música, los mismos personajes, los mismos gráficos... Aunque lo cierto es que, cuando algo es inmejorable, no suele ser buena idea retocar nada.

De lo que se trata es de superar las fases con el ritmo. Diferentes grupos de extraterrestres retarán a Ulala para que repita los pasos de baile que ellos realizan. Si sigues bien el ritmo con los botones, podrás disparar a los malos y «fundirlos», ganando audiencia y retransmitiendo las noticias en directo por el Canal Espacial 5. En tu avance también tendrás que rescatar rehenes, que después te acompañarán bailoteando tras de ti como un ejército marchoso.

Pero claro, recuerda que eres una reportera, y deberás enfrentarte al problema más común de las reporteras de la tele: las otras reporteras. Siempre hay algún buitre tras tus exclusivas. Una chica presumida, un tipo que se cree muy listo y roba las noticias para un canal pirata... Aunque Ulala podrá con cualquiera, si la ayudas un poco. También deberás vértelas contra los monstruos que los alienígenas decidan enviar para acabar contigo, así que mantén la compostura. ¡Estás saliendo por la tele! Ya sabes que para estar guapa hay que sufrir, ¿no? Si los espectadores notan que pierdes el ritmo y la compostura, la audiencia bajará y no podrás pasar de nivel. Prepárate para uno de los títulos musicales más originales, largos, difíciles y rejugables que se han desarrollado hasta el momento, porque Ulala debería estar bailando y retransmitiendo desde tu casa el mes que viene.

«Deberás enfrentarte al problema más común de las reporteras de la tele: las otras reporteras»



Ulala. La reportera más dicharachera, bailonga, marchosa y guapetona de todo el espacio sideral



Jacko. Uno de los rehenes de mayor rango famosil es este Michael Jackson Espacial. Nos encantan sus grititos de socorro con ritmo



La unión hace... la fuerza. Ulala, Michael Jackson y el reportero pirata Jaguar, unidos contra la invasión extraterrestre



Quehaceres espaciales

- **Fundir alienígenas**
  Elimínalos a golpe de láser, o se harán con el control de la estación espacial.
- **Salvar rehenes**
  Necesitarás rescatar a los pobres humanos capturados por los alienígenas para ganar audiencia.
- **Competir**
  Otros reporteros espaciales quieren quitarte la exclusiva. No te dejes intimidar, Ulala.

SHADOW MAN: 2ECOND COMING

CUÁNDO FEBRERO · QUIÉN ACCLAIM · WEB WWW.ACCLAIM.COM

PREVIEW

El héroe más siniestro y esquelético vuelve a sumergirnos en la penumbra

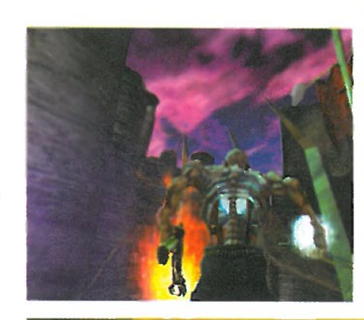


Cuando todo el mundo creía que el rollo siniestro había pasado de moda y los amantes de la oscuridad podían contarse con los dedos de la mano, Acclaim insiste en avivar una corriente únicamente habitada por fans de Marilyn Manson. Para ello han recuperado a un héroe de ultratumba que gozó de cierta popularidad —al menos, poligonal— hará un par de años.

Lo cierto es que de la primera parte de *Shadow Man* se esperaba mucho. El alud de información previa inundó las revistas especializadas de medio planeta gracias a su sorprendente aspecto gótico-siniestro inspirado en los cuadros del pintor británico Francis Bacon. Pero, como sucede demasiado a menudo en el mundo del entretenimiento «vía pad», el juego no respondió a las expectativas generadas. Quizás la decepción no fue tan enorme como con el escandaloso *Messiah* pero, si tenemos en cuenta los resultados cosechados en las diferentes plataformas, está claro que el público no quedó demasiado satisfecho. Si en PC y Dreamcast el juego recibió una fría acogida, el fracaso en PlayStation hacía prever lo peor para el habitante de las tinieblas. El problema de la primera entrega se encontraba en la raíz del desarrollo, tan repetitivo y poco atractivo que echaba por los suelos el notable trabajo gráfico y sonoro. Era difícil saber si llegaría una segunda parte del juego.

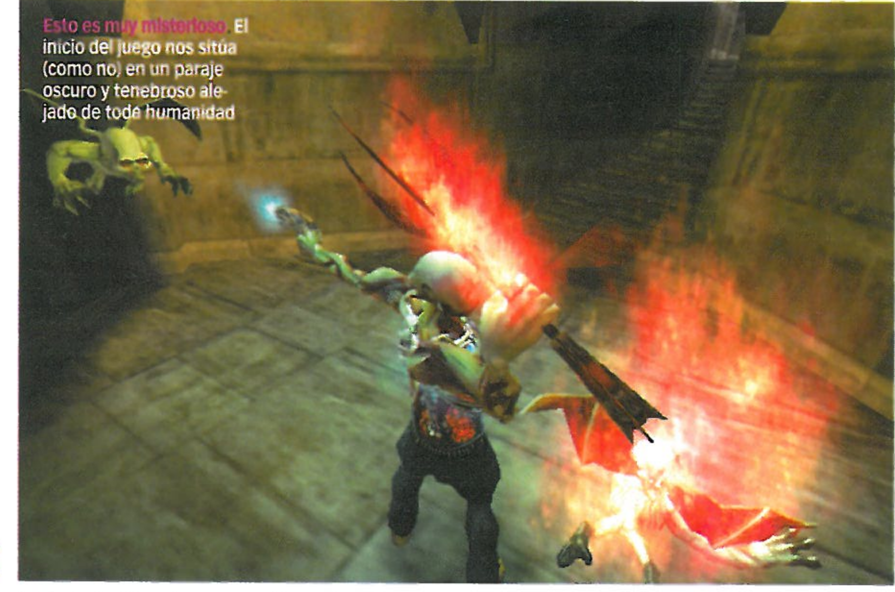
Ahora, las especulaciones sobre el futuro de *Shadow Man* han llegado a su fin. Acclaim demuestra, con el lanzamiento de esta segunda entrega, que la fe depositada en este personaje y en su particular estética sigue siendo enorme. Para ello han elegido un soporte como la PS2 que les permite dar rienda suelta a su oscura imaginería y a su morbosa concepción de la diversión.

La nueva aventura del morador de las tinieblas sigue, en cierto modo, la mecánica de la primera entrega, algo peligroso si tenemos en cuenta los resultados obtenidos por la primera parte. Pero para esta ocasión llega repleto de enemigos cuyo objetivo es hacernos pasar unas sesiones de PS2 más divertidas y dinámicas.





¡Abran fuego! Parece mentira lo que es capaz de hacer una pistola de huesos



Esto es muy misterioso. El inicio del juego nos sitúa (como no) en un paraje oscuro y tenebroso alejado de toda humanidad

«El protagonista muestra un esqueleto muy elaborado, con pellejos colgando y alguna que otra víscera suelta»



Flacucho. uestro héroe sigue sin cuidar su dieta

¿A qué huelen las tinieblas?

- **A oscuridad** Como en la primera entrega, éste es el elemento definitorio del juego. Pero en esta ocasión la oscuridad está «mucho mejor iluminada».
- **A esqueletos** El diseño del protagonista ha mejorado mucho con respecto al primer *Shadow Man*. También los enemigos han pasado por el cirujano plástico.
- **A dinamismo** El desarrollo de la acción puede volver a ser el talón de Aquiles del juego. Hay más acción, pero habrá que ver si esta es la solución.

La acción se divide en seis escenarios; Louisiana, Gehenna, Rusia, Irlanda, Boneyard, Isledead. Algunos de ellos son simples lugares de tránsito entre distintas localizaciones; otros, por el contrario, son enormes niveles repletos de peligros y con un aspecto completamente diferenciado.

En consonancia con el aumento de acción en el juego, se ha dotado a nuestro héroe de un enorme arsenal con el que combatir las fuerzas del mal. Este arsenal, que irá apareciendo a lo largo de la aventura, consta de infinidad de pistolas huesudas y de rifles de mira telescópica al más puro estilo *Silent Scope*, así como de varias armas cuerpo a cuerpo para acabar con nuestros enemigos en los complicados y sangrientos enfrentamientos a corta distancia.

Pero los cambios no acaban aquí; el más espectacular es el sufrido por el apartado técnico, empezando por el protagonista, que muestra un esqueleto increíblemente elaborado, con pellejos colgando y alguna que otra víscera suelta, y con un tamaño y nivel de detalle enormes. También hay que destacar la solidez de los escenarios, cuya enormidad y oscuridad te estremecerán en todo momento gracias a la niebla y los ocultos recovecos que esconden peligrosas criaturas. Éstas han mejorado mucho con respecto a su antecesor. Ahora aparecerán ante nosotros enormes monstruos de una solidez impecable y de muy variado aspecto para que la simple observación de su diseño sirva como entretenimiento para nuestro sentido de la vista.

Habrá que ver como acaba la cosa y comprobar si los cambios en la mecánica son suficientes para que el juego no defraude. Hasta entonces, a esperar toca.

SHADOW HEARTS

CUÁNDO MARZO **QUIÉN** VIRGIN **DÓNDE** WWW.VIRGIN.COM

PREVIEW ¿Midway empieza a calentar motores o estamos ante un verdadero contrincante de *Final Fantasy*?



Ruen, Francia, año 1913. Un terrible asesinato ha destruido por completo la paz de la apacible ciudad norteña. Los ciudadanos de la localidad encontraron el cuerpo desmembrado de un predicador. La sangre del brutal asesinato inundó las calles de rojo.

Pero la cosa no acaba aquí, ya que la hija de dicho predicador desapareció por completo y nadie tiene la menor idea de quién o qué ha secuestrado a la joven lugareña.

Poco después un extraño joven entra en la aventura. Nuestro héroe es un especialista caza-monstruos, con una peculiar migraña que le hace de guía a lo largo de su quimérica aventura. Aunque su aspecto lo describa como un aventurero normal y corriente, este chico esconde un tortuoso pasado y un incierto presente. Será que el absorber las almas de los monstruos esta haciendo mella en el interior de este joven. No en vano, la Puerta de la Oscuridad Eterna ha vuelto a abrirse dejando escapar a los monstruos que durante años han sido la obsesión de este muchacho.

Este es, más o menos, el argumento inicial del nuevo R.P.G. de Midway. Una aventura que pretende robarnos el corazón y los ojos con una historia escalofriante y un planteamiento más sanguinario de lo normal en este género. Desde el primer momento, *Shadow Hearts* pretende dejarnos claro que estamos ante un juego más adulto, que no se trata de una aventura para todos los gustos y que la suma de elementos de otros géneros ayudan a que la adictividad sea mayor. Las primeras imágenes de la intro muestran este aspecto más canalla y cercano al *survival horror* que tanto gusta a los paladares vampirescos.

De todas formas, su desarrollo es absolutamente idéntico a la famosa saga *Final Fantasy*. Con ello queremos decir que se trata de un juego de rol, con combates por turnos y que permite la combinación de magias e ítems a lo largo de la aventura.

«Pretende dejarnos claro que estamos ante un juego más adulto»





Por equipos. Unidos contra la enorme amenaza alada.



Ruleta por turnos. Ataques al puro estilo del golf. Señala el lugar más apropiado para atacar.



Monstruos mutantes. Amantes de la sangre fresca y la carne tierna.

A rolear

Mayoría de edad
Este parece ser el grito de guerra de *Shadow Hearts*. Desde la intro nos quedará claro que sus creadores no se han ahorrado ni un solo tono rojo de la paleta de colores.

Turnos divertidos
El sistema de lucha, que combina los turnos con una especie de potenciometro a lo juego de golf, le otorga a los combates un nuevo e interesante aliciente para que no sean tan monotonos.

Los combates por turnos, aunque siguen las reglas fijadas por *FF*, contienen una peculiaridad que los hace más interesantes y divertidos. ¿Cuál es? Pues la introducción de una especie de ruleta dividida por campos. Un cursor recorre dicha ruleta como si de un reloj se tratara, nosotros deberemos activar los golpes parando la aguja en el lugar exacto donde estos se encuentran. Podremos realizar ataques perfectos (si acertamos de lleno) o ir disminuyendo el poder de nuestra embestida (hasta perder nuestro turno) dependiendo de nuestra destreza a la hora de parar el cursor. Es como si se hubiera trasladado el sistema del golf al mundo del rol. También podremos convertir a nuestros personajes en diferentes bichejos, una vez hayamos absorbido sus almas, observando su metamorfosis al más puro estilo *Bloody Roar*.

Estas son algunas de las interesantes curiosidades que esconde este juego. Pero la cosa no acaba aquí, hay que añadir unos excelentes gráficos, enormes, detallados y muy fluidos, una música realmente impresionante, que consigue llenarnos el cuerpo de una escalofriante inquietud, y un argumento que, además de seguir las típicas directrices del rol, nos obligará a ejercer de detectives a lo Sherlock Holmes. En definitiva, un juego que apunta muy alto y que parece que puede llegar muy lejos. A no ser que *Final Fantasy X* arrase con todo y no deje títere con cabeza, que parece lo más normal.

DRAKAN THE ANCIENT'S GATES

CUÁNDO MARZO **QUIÉN** SONY **DÓNDE** WWW.SONY.COM

PREVIEW Lara y Dragones y Mazmorras se unen también en PS2



Los amantes de la acción medieval aderezada con algún que otro puzzle ingenioso estamos de enhorabuena. Cada vez está más cerca la aparición de *Drakan* en PS2. Un juego que viene dispuesto a llenar un hueco dentro del mundo de la acción femenina en la mayor de Sony. La gente de Psygnosis debe de haber pensado: «será cuestión de despabilarse antes de que la auténtica y genuina Lara llegue con una nueva aventura arqueológica».

Hará unos tres años Psygnosis lanzó una ofensiva en forma de juego de PC para hacer la competencia u oscurecer los logros conseguidos por la saga *Tomb Raider,* de Eidos. Para ello cogieron prestados ciertos elementos de esta conocida aventura arqueológica. El primero de ellos fue la cesión del protagonismo de la historia a una mujer valerosa y de buen ver (muy parecida a nuestra querida Lara). El segundo elemento venía definido por el uso de gráficos tridimensionales de enormes dimensiones.

Por lo demás, *Drakan* tenía una gran personalidad propia que se tradujo en una buena acogida por parte de público y crítica. El primer punto que lo diferenciaba del título de Eidos, era el hecho de que la historia nos situaba en plena baja edad media en un mundo repleto de magias y de seres de lo más fantástico. Además ,se trataba de un juego donde la acción tomaba un mayor protagonismo a diferencia del principal peso de los puzzles en *Tomb Raider*. Pero la cosa no acababa aquí, ya que en *Drakan* podíamos ponernos a las riendas de un dragón volador que achicharraba enemigos gracias a su aliento abrasador.

Pues bien, ahora le ha tocado el turno a la PS2. Y para esta ocasión, Psygnosis, ha creado una nueva historia original respetando las directrices que hicieron famoso a este título en PC.

Seguiremos controlando a la intratable Rynn, cuyos golpes y destreza en el uso de diferentes armas la convierten en un enemigo peligroso para cualquier bicharraco que se cruce por su camino.

Espadas, hachas y arcos son la especialidad de esta amante del riesgo capaz de cualquier cosa con tal de vivir una aventura intensa. Además, sus saltos y volteretas hacen de ella una auténtica atleta medieval.

Como no podía ser de otra manera, también podremos volar a lomos de nuestro fiel Arokh (el dragón «escupefuego» compañero infatigable de Rynn), cuyo concurso en la aventura nos permitirá realizar verdaderas proezas aéreas y elevará al máximo la adictividad del juego. Esta aventura fantástica estará dividida en un total de 12 fases. Cada una de ellas absolutamente diferenciada de la otra. Visitaremos increíbles exteriores donde la naturaleza y el aire puro traspasarán la pantalla de nuestro televisor. La oscuridad de las cavernas y su fétido ambiente también harán acto de presencia (estas fases nos recuerdan a los primeros *Tomb Raider*). Y el cielo se abrirá a nuestro paso cuando montemos nuestro querido y enorme dragón.

Estas fases estarán repletas de enemigos de toda índole e idiosincrasia. Trolls, duendes, esqueletos, caballeros de las tinieblas, y muchos tipejos más harán que la acción no decaiga ni un segundo. Otra cosa serán los puzzles que, como hemos dicho con anterioridad, no tienen tanta importancia en este título como en la saga de Lara. De este modo, *Drakan* se asemeja más a *Xena* (aquel juego de PSone sobre una heroína amiga de Conan) que a *Tomb Raider*.

Lo cierto es que este primer contacto nos ha servido para ver lo mucho que promete este juego, realizado con mucho mimo y que ha tenido muy en cuenta el apartado técnico. Seguro que nos depararámuchas horas de diversión ininterrumpida. Y dicha acción, variará mucho de una fase a otra (sobre todo gracias a la utilización del dragón). Y por encima de todo, puede gustar a un amplio abanico de público. Habrá que ver si estos buenos signos no se dejan vencer por una cierta simpleza de desarrollo o, si por el contrario, se convierten en signos de verdadera obra maestra. El tiempo, y la cocina de Psygnosis, nos darán la respuesta.





Sigilo. Rynn prepara la estrategia concienzudamente.



Repletamente sólido. Los decorados están repletos de detalles y los gráficos son de una solidez apabullante.

«Psygnosis ha creado una nueva historia original respetando las directrices de este título en PC»



Pasado por la parrilla. Vete con cuidado, puede que acabes con tus huesos en la parrilla y tu carne finalice en el estomago de algún enemigo.

La señora de los dragones

Escenarios
Enormes espacios e intrincados laberintos hacen de este juego un título muy interesante.

Enemigos
Los hay de todo tipo y color. No nos cansaremos de matarlos, y ellos no se cansarán de aparecer bajo las más horribles formas.

A volar
Con la posibilidad de volar a lomos del dragón Arokh, *Drakan* gana muchos enteros.

BLOOD OMEN 2

CUÁNDO MARZO **QUIÉN** PROEIN **DÓNDE** WWW.PROEIN.COM

PREVIEW La saga de los Kain sigue dando que hablar (y que morder, y que chupar...)



No hace ni un mes nos visitó la segunda entrega de *Soul Reaver* para recordarnos que la saga de los Kain seguía vivita y coleando y con fuerza suficiente como para dar el salto a PS2. Pues bien, para que la cosa quede todavía más clara, la gente de Proein vuelve a la carga con otra segunda parte de un personaje salido de esta saga.

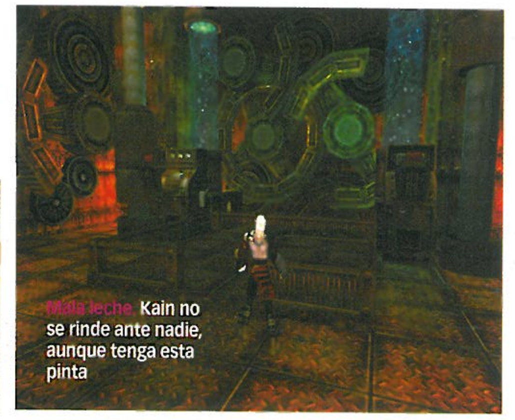
El protagonista de esta nueva aventura es el mismísimo Kain quien, como ya sabrás, no es otro que el enemigo número uno de Raziel (el devora-almas de *Soul Reaver*). Eso sí, ya que esta vez se ha lanzado a protagonizar un juego él solito, deberá enfrentarse a toda una panda de peligrosos enemigos y acabará por convertirse como el que no quiere la cosa en un adalid del bien. Por lo visto, los desarrolladores de Cristal Dynamics han sido caritativos con su criaturita y le han ofrecido una particular redención...

El juego sigue la estructura típica de una aventura. Lo que significa mucha acción, algún que otro puzzle (no demasiado complicado), un extenso mapeado tridimensional por el que andar a nuestras anchas y todo un universo de criaturas y personajes que nos ayudarán o nos incordiarán (más lo segundo que lo primero) durante toda la travesía.

La epopeya empieza mil años antes que la primera entrega de *Soul Reaver*, en un período cercano a la baja Edad Media. Nuestro protagonista se encuentra en Menidian, la capital del país de Nesgath, donde comenzará a tener contacto con sus increíbles poderes y a vérselas con personajes de dudosa calaña.

Evidentemente, el colmilludo Kain no cae simpático a nadie: los tenderos le atosigan, las mujeres se apartan a su paso y los Caballeros de Sarafan quieren verle bien muerto. Como habrás supuesto, el peligro real no provendrá de un mercader airado ni de una mujer con malas pulgas, sino de estos dichosos Caballeros, quienes, a lo largo de toda la aventura, intentarán ponerle las cosas muy difíciles a nuestro antihéroe. En realidad, tampoco hay que preocuparse mucho por ellos: Kain no se corta un pelo al emplear la fuerza, y sus ataques pueden llegar a ser realmente devastadores. Además, su sistema de defensa es capaz de repeler las embestidas más salvajes.





Mala leche. Kain no se rinde ante nadie, aunque tenga esta pinta



Espacio. La variedad de escenarios pretende ser el punto fuerte de este título de Proein

«El protagonista de esta nueva aventura es el mismísimo Kain, el enemigo número uno de Raziel»



Misterio misterioso. Como buen juego de vampiros, *Blood Omen 2* también tiene su castillo encantado

Kainitis

Esto «kainsa»...
El desarrollo de la aventura puede volverse algo monótono si los creadores no le inyectan algún elemento nuevo y algunos puzzles más.

La «kaine» en el asador
Los gráficos pueden llegar lejos, pero por ahora les falta algo más que un simple brochazo para dejarnos de piedra. Esperemos que se pongan manos a la obra.

«Kainga» quien «kainga»
El sistema de combates pretende convertirse en el elemento definitivo del juego. De momento promete, pero hasta que no funcione a pleno rendimiento...

Precisamente, este conjunto de ataques y defensas es uno de los puntos fuertes del juego. El sistema para luchar es, sin duda, el mayor hallazgo de *Blood Omen 2*, ya que combina al mismo tiempo la acción con un poco de combate por turnos.

Todo el producto queda englobado dentro de un universo medieval muy bien elaborado, con un enorme mapeado en gráficos tridimensionales que muestran un aspecto magnífico y en los que cada detalle está pensado para crear un efecto de inquietante terror.

Por el momento, la versión que hemos recibido muestra problemas de interfaz, y todavía está por ver si Cristal Dynamics consigue que ofrezca una acción más fluida y evite esos *pop-up*. Tal y como están las cosas, *Blood Omen 2* se queda en una buena promesa que puede elevar la saga de los Kain o bien, si el desarrollo se vuelve tan repetitivo como en alguna entrega, hundirla de manera irrevocable.

CONCURSO
Manager de Liga 2002

Manager

Si de verdad te gusta el fútbol, ¿por qué conformarte con darle al balón cuando puedes controlar a todo un equipo, haciendo y deshaciendo a tu antojo? Decide desde el color de la camiseta de tu equipo hasta el precio de las entradas, pasando por los fichajes, el salario de los directivos... Todo está en tu mano y de lo que hagas dependerán también los resultados y el amor o el odio que te profesen los seguidores.

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Manager de Liga 2002*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿De qué equipo es entrenador Jaume Bonet?
1.- Gimnàstic de Tarragona
2.- Espanyol
3.- Villareal

El premio

Codemasters y PlayStation Magazine sortearán 20 juegos *Manager de Liga 2002* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta





de Liga 2002


Finanzas
F.C. Barcelona
SIEMENS mobile phones


Previo al partido
Tácticas
C. At. Madrid

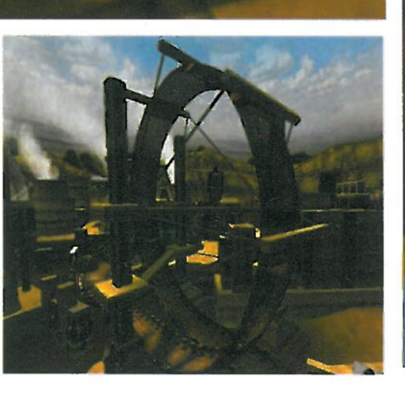

Mercado traspasos
F.C. Barcelona



¿StarpEout? ¿Pero esta nave no salía en *Episodio I* o algo así...? ¿Esto es de *WipEout*?



Repeticiones. Todo parece más impresionante en los *replays*, así no tiene gracia...





¿128 bits? ¡Pero si en *WipEout 2097* las pistas ya eran así! ¿Dónde está la potencia extra?

WIPEOUT FUSION

¿Qué es eso? ¿Será *F-Zero*? No, no... ¿*Rollcage*? Tampoco. Es... es... ¿*WipEout*?

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59,5 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **STUDIOLIVERPOOL**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 *WIP3OUT* (*PSMag34*, 10/10)
La combinación perfecta de jugabilidad, adictividad y calidad

PS2 *STAR WARS SUPER BOMBAD RACING* (*PSMag58* 6/10)
Una especie de juego de karts voladores, más simpático que jugable.

Está claro, *WipEout* ya no es lo que era. La serie ha sufrido una seria indigestión de bits y ha intentado recuperar su vieja salud de hierro a base de «esteroides»: batallas, opciones nuevas, naves diferentes, espacios abiertos... Infinidad de componentes que nunca han caracterizado a la serie y que, por supuesto, quedan fuera de lugar. Aunque este título comparta nombre y unos cuantos toques visuales con los *WipEout* de PSone, es un juego muy diferente.

No es que *WipEout Fusion* sea un mal juego, ni mucho menos. Las naves son rapidísimas, los gráficos suaves y bonitos, las armas variadas y muy vistosas, el control permanece más o menos fiel al de sus antecesores y tanto los modos de juego como las opciones disponibles y la forma de desbloquear todo nos parecen aspectos más o menos acertados.

Ahora, las batallas son constantes, y muy divertidas. Las naves son tan frágiles que necesitas entrar en *boxes* casi en cada vuelta, con lo que el mero hecho de «permanecer vivo» ya es toda una aventura. También el correcto uso del inmenso arsenal es un elemento fundamental en la acción, así como el uso de armas secretas que desbloquearás al superar ciertos niveles. Todo lo que hemos visto en *WipEout Fusion* nos gusta, y estaríamos encantados con este juego si no fuera porque... cualquiera de los *WipEout* de PSone le daba mil patadas. Especialmente, *WipEout 2097*.

En *WF* se echan en falta los circuitos de PSone. Sus curvas abiertas pero rápidas, los giros cerrados pero con mucho peralte, las chicanes que se podían tomar casi en línea recta rozando los interiores con la punta de las alas en pleno turbo, las caídas abismales sobre tramos estrechísimos después de un abismo gigantesco, los túneles a oscuras en los que simplemente era necesario conocer el trazado para no pegársela...

Piensa en ello un momento, intenta ponerte en situación: estás en *WipEout 2097* y pilotas una nave Feisar, más lenta que la Qirex que llevas delante. Vas siguiéndola, pero no hay forma de alcanzarla. Las dos avanzáis a más de 300 por hora por un tramo recto y la Qirex empieza a sacar mucha ventaja. Tomas un par de turbos que ella ha pasado de largo y, justo cuando la vas a alcanzar, llega una curva: la Qirex reduce mucho, porque pesa más, y entonces ¡aprovechas para pasar por el interior y sigues los turbos hasta la meta! ¡Has ganado! Jamás avanzar en línea recta y tomar una simple curva ha sido tan divertido como lo era en *WipEout 2097*.

En *WipEout Fusion* jamás te pasará algo así. Nunca. Ni una sola vez. En primer lugar, porque tu nave —sea cual sea— siempre es más rápida que las demás. En segundo lugar, porque es prácticamente imposible encontrarse con sólo un adversario, ya que siempre está la pantalla repleta (nada menos que 16 participantes por carrera). En tercer lugar, porque raras veces pasarán más de cinco o seis segundos sin que te ataquen por detrás con un misil o una onda terremoto. En cuarto lugar, porque en *WF* la Qirex de delante te echaría infinidad de minas o trampas antes de llegar a la curva. Y en quinto lugar, porque en *WF* las naves enemigas no necesitan reducir apenas para tomar las curvas; las pasan acelerando a tope sin chocarse contra los muros exteriores jamás, como por gracia del espíritu santo del futuro. El elemento estra-

CARACTERÍSTICAS • Un nuevo sistema para desbloquear armas, naves, pilotos y niveles • 45 niveles en total y 8 armas inéditas (al principio bloqueadas) • 8 naves/equipos diferentes, con 18 pilotos.



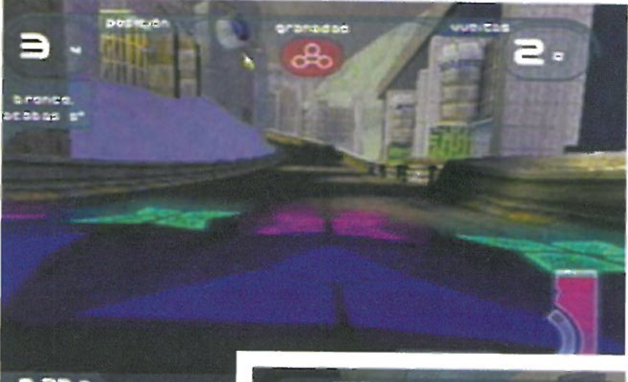


Personajes. Como en el primer título de la serie, aquí hay pilotos y todo, con personalidades diferentes y bla, bla, bla

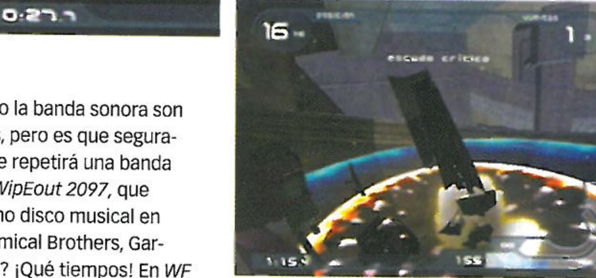




Cámaras. Aunque la variedad de vistas no está mal, acabarás usando las de siempre: en primera y tercera persona









tégico de los anteriores *WipEout*, junto al purismo del control y al fabuloso diseño de los circuitos, han desaparecido. La serie ya enfermó un poco, pecando de facilona y simple en *Wip3out*, pero aquí el «espíritu *WipEout*», definitivamente, ha muerto.

No obstante, insistimos en que éste es un buen juego. Un competidor directo de *Rollcage* o la serie *F-Zero* de Nintendo, jugable, marchoso y divertido, que poco tiene que ver con las carreras «serias» de los anteriores *WipEout*, los simuladores de Fórmula 1 o la serie *Gran Turismo*. El diseño de los menús, la inclusión de pilotos humanos entre los que elegir con personalidades propias como en *Twisted Metal Black* e incluso la banda sonora son algo más mediocres, pero es que seguramente nunca más se repetirá una banda sonora como la de *WipEout 2097*, que incluso se editó como disco musical en algunos países. Chemical Brothers, Garbage... ¿te acuerdas? ¡Qué tiempos! En *WF* no se ha llegado a tanto: *techno* regularcillo que se mezcla como mejor puede con la acción.

Eso sí: el juego es compatible con Dolby Digital —Dolby Pro-Logic II—, siendo el primer título de PS2 que cuenta con el formato de sonido de cuatro vías independientes (como el de las películas en DVD con el procesador de sonido adecuado).

«Un competidor directo de *Rollcage* o *F-Zero*, que poco tiene que ver con las carreras 'serias' de los anteriores *WipEout*»

Esto quiere decir que, si conectas a la consola un equipo de sonido de última generación —de unas 150.000 pesetillas, algo menos de 1.000 eurillos de nada—, podrás oír cómo tus adversarios se acercan por detrás, a un lado u otro. Si cuentas con un equipo sólo compatible con Dolby Pro-Logic, tendrás sonido trasero mono y delantero estéreo. Porque al menos tendrás un equipo compatible con Pro-Logic, ¿no? Si la respuesta es «no», ahora tienes la excusa perfecta para gastarte una pasta en el procesador y los altavoces con los que en la redacción llevamos soñando meses. Si *WipEout Fusion* funciona en Dolby Digital, seguramente muchos juegos de Sony también lo harán en el futuro. ¡Venga, ya estás ahorrando! ●

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
No han redescubierto la consola

■ JUGABILIDAD 7
Para principiantes

■ ADICTIVIDAD 7
Largo, pero superficial

CONCLUSIÓN

Los fans de la serie se sentirán vilmente traicionados. Los fans de *F-Zero* estarán la mar de contentos...

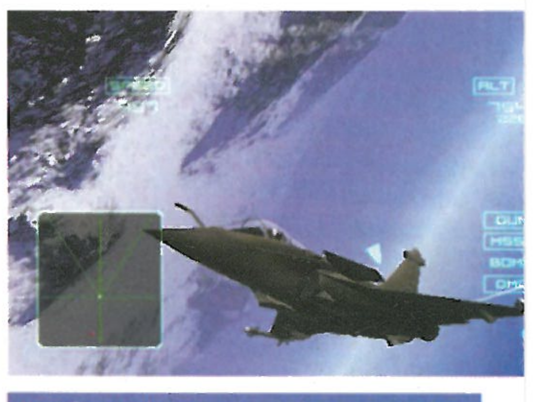




Virtualmente virtuoso. La calidad de los escenarios es tal que, a cierta distancia, parecen de verdad



Cabinas. La vista del interior de la cabina es genial. Diferente en cada avión, claro



Montañas nevadas. Como siempre, los niveles nevados son los más impresionantes. ¡Pero ahora más que nunca!

ACE COMBAT: TRUENO DE ACERO

Namco y la propia Sony compiten en el cielo y... ¡victoria para la experiencia!

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,5 € (9.900 PTAS.)**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **NAMCO**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Ace Combat 2* (*PSMag12*, 8/10)
El mejor de la serie en PSone, porque la versión PAL del tercero estaba descafeinada...

PS2: *Dropship* (*PSMag61*, 8/10)
Una mecánica de juego elemental en un entorno precioso

Namco contaba con una ventaja considerable a la hora de dar forma a *Ace Combat: Trueno de Acero*: su experiencia. Y la ha utilizado. La originalidad y la inmensa gama de novedades de *Dropship* nos encantaron, pero el juego resultante no estuvo a la altura de las expectativas. Una jugabilidad basada en seguir el punto azul del radar no podía ser buena idea... Punto para Namco, en contra de todo pronóstico.

La cuarta entrega ya, cómo pasa el tiempo. ¿Y qué elementos se han tomado de los anteriores títulos para PSone? ¿Será una pequeña decepción como lo fue la tercera? Bien, para contestar a eso habría que aclarar algo sobre el tercer título de PSone: no era igual en la versión japonesa original que en la europea. En Japón constaba de dos discos y un modo historia muy elaborado, con infinidad de secuencias y narraciones que, en el juego PAL, desaparecieron. Por eso nuestro *Ace Combat 3* quedó algo descafeinado. Sólo llamaba la atención su variedad de misiones, algunas incluso espaciales, protagonizadas por aviones imaginarios y prototipos imposibles.

Namco ha decidido conservar algunas ideas de *Ace Combat 3*, como la presencia de un modo historia con secuencias manga para narrar un argumento algo tristón. Tú eres un joven muchacho que vio morir a su padre, piloto, cuando éste se enfrentaba con un temible enemigo en los cielos. Tu pueblo fue arrasado en la guerra, te has hecho mayor, quieres ser piloto como papá para vengarle, etc.

Sin embargo, finalmente, esta vez Namco se ha decidido por aviones reales. Nada menos que 20 modelos, como el viejo F-14 Tomcat, el fabuloso F-16 Falcon o el impresionante F-22 Superiority Fighter. Además, en esta ocasión cuentas con tres cámaras, entre las que destaca la única nueva: el interior de la cabina, diferente para cada avión. ¡Fantástica!

La IA enemiga se ha mejorado notablemente, haciendo que resulte imposible alcanzar a los pilotos más listillos con misiles rastreadores. Esto te obliga a usar con cierta frecuencia la ametralladora, inyectando una dosis extra de jugabilidad a la acción. Los objetivos y misiones también son más variados, las armas secundarias te dejarán helado. Como la impresionante calidad gráfica de los escenarios, aviones, reflejos, metralla...

> **«La IA enemiga se ha mejorado notablemente»**

Sin embargo, hay dos elementos en *Ace Combat 4* que nos han dejado algo *fríos*. El más importante es la calidad de las texturas a corta distancia: borrosas. Y en segundo lugar, falla el idioma. ¡Los comentarios por radio continúan estando en inglés, imperdonable! Por lo demás, *Ace Combat 4* ha reciclado y mejorado todas las grandes ideas de sus antecesores. Si tienes una PS2 y te gustó alguna de las entregas anteriores, ésta te apasionará. ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 9
De lejos, parecen lugares reales

■ JUGABILIDAD 8
IA mejorada, aviones reales

■ ADICTIVIDAD 9
¡Querrás todos los aviones!

CONCLUSIÓN

El mejor de la serie, con diferencia. Aunque podría haber dado algo más de sí, Namco no tiene competencia



CARACTERÍSTICAS • 24 misiones en total • 20 cazas reales que comprar • Armamento específico para cada avión



Gorro azul. Conseguirás este gorro nuevo cuando logres pasarte el juego una vez

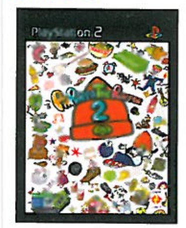

Dos jugadores. En el modo para dos jugadores, deberás rapear a intervalos con un colega


Clásicos. Una de las cosas que harás en *Parappa The Rapper 2* es... ¡jugar con una vieja consola! A ritmo de rap, claro

PARAPPA THE RAPPER 2

El personaje más original de PSone es aún más marchoso en PS2

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,5 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **SONY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Parappa The Rapper* (*PSMag10*, 8/10)
El título original ya era igual de fantástico en PSone.

PS2: *Space Channel 5* (Preview en *PSMag62*)
Si quieres saber nuestra opinión, retrocede hasta la pág. 59

Te contábamos el mes pasado que *Parappa The Rapper* apareció en PSone al final de su primer año de vida, hace ya casi cuatro años. De eso hace tanto, tanto, tanto tiempo, que seguramente ni lo llegaste a conocer. Aunque sí habrás tenido el placer de echarte unas partiditas a *Um Jammer Lammy*, analizado en *PSMag33*, ¿no? Pero lo cierto es que Lammy y su guitarra no lograron equipararse en adictividad y simpatía a Parappa, nuestro perro predilecto.

Mientras en *Um Jammer Lammy* —la «continuación» del primer *Parappa*, aunque con un protagonista distinto y un argumento alternativo— tenías que pulsar los botones adecuados para hacer que Lammy tocara determinados acordes de guitarra, en ambos *Parappa* lo que hay que hacer es rapear. O sea, poner música a las palabras. Un «jefe» canta la melodía de su nivel correspondiente y tú le sigues, alternando y repitiendo todo lo que él hace o dice, gracias a la correcta combinación y sincronización de botones. La misma mecánica de *Bust A Groove*, claro, pero aquí todo es más gracioso. ¿Cómo podríamos explicártelo? A ver... hacer una hamburguesa, por ejemplo. Seguramente crees que es muy sencillo, que cualquiera puede hacerlo sin necesidad de ninguna habilidad especial, ¿eh? Pues te equivocas: ¡es una pura cuestión de ritmo!

Parappa The Rapper 2 está compuesto por un total de ocho niveles, lo que, desgraciadamente, no es mucho. Pero aun así, no pienses que se acaba en un suspiro. Entre prueba y prueba disfrutarás de muchísimos minutos de secuencias, canciones de bonificación antes de cada nivel, los tiempos de carga más marchosos que hemos visto jamás —te dará verdadera pena que sean tan cortos— e incluso un modo para dos jugadores. También podrás hacer una visitilla al gimnasio para poner al día tus reflejos rompiendo tablas con golpes de karate, y por supuesto podrás repetir cada nivel tantas veces como lo desees. Además, el modo para dos jugadores te permite tanto jugar contra un amigo como contra la propia CPU.

En cuanto a sus gráficos te diremos que son planos y tridimensionales al mismo tiempo. El mundo de *Parappa* es de dibujos animados y completamente tridimensional, pero los personajes son «planos». O sea, «aplastados», como si fueran tridimensionales pero les hubiera pasado una apisonadora por encima. Se doblan, giran, estiran, mueven y bailan tridimensionalmente, pero siempre aplastados. Maldita sea, ¿cómo se puede explicar con palabras algo tan surrealista? ¡Será mejor que lo veas por ti mismo!

Si quieres pasártelo como nunca, reírte sin parar y sentir el ritmo en la sangre de paso que liberas al mundo de una extraña invasión de espaguetis mutantes, no puedes perderte *Parappa The Rapper 2*. ¡Te encantará practicar el innovador *romantic karate* de tu maestro!

«Está compuesto por sólo ocho niveles»

VEREDICTO



GRÁFICOS 8
¡Planos y en 3D al mismo tiempo!

JUGABILIDAD 8
Lástima que sea tan corto

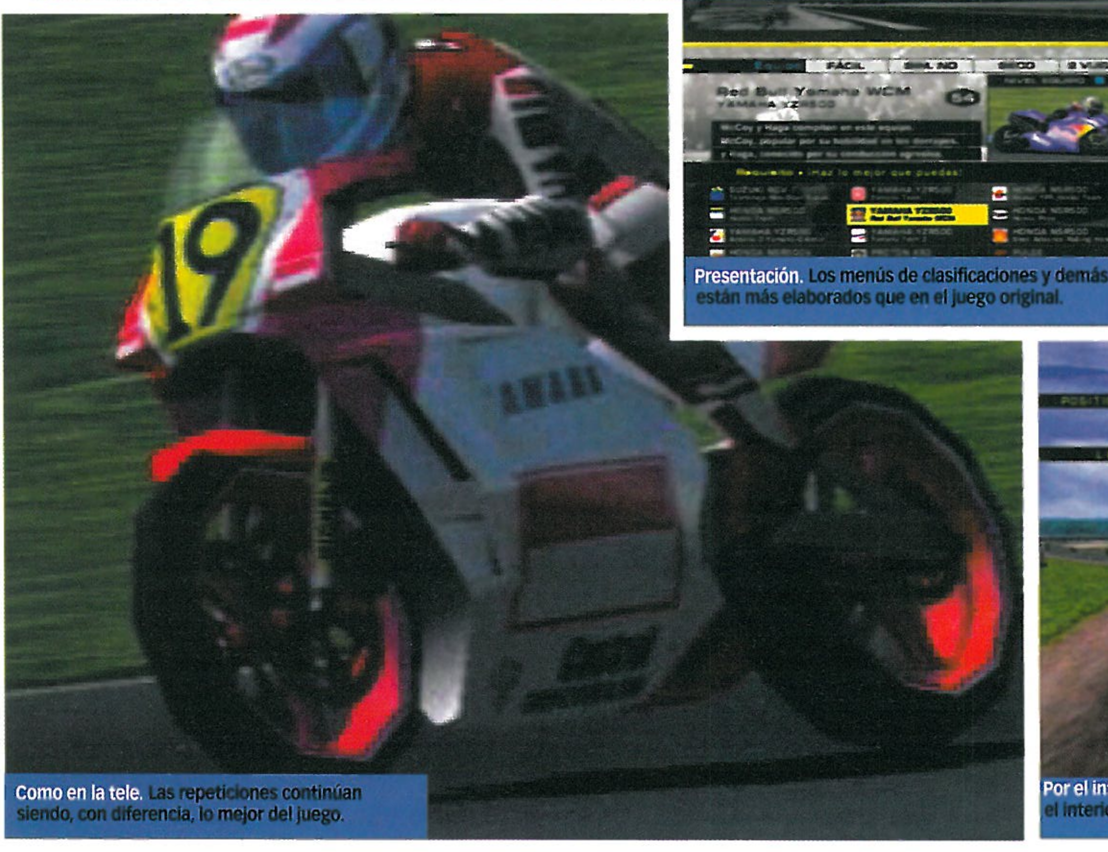
ADICTIVIDAD 10
Imposible dejar de rapear

CONCLUSIÓN

Es tan simpático, original y divertido, que de poco sirve lo que nosotros digamos: tienes que verlo. Si fuera más largo...



CARACTERÍSTICAS • **Los protas de los juegos anteriores y muchos amiguetes nuevos** • **Canciones extra antes de cada nivel**



Presentación. Los menús de clasificaciones y demás están más elaborados que en el juego original.

Como en la tele. Las repeticiones continúan siendo, con diferencia, lo mejor del juego.



«Volando voy...» Los paseos aéreos son mucho más frecuentes en esta segunda entrega.



Por el interior. Como hace un año, adelantar a los demás por el interior continúa siendo lo más fácil.

MOTO GP 2

Si EA actualiza sus títulos deportivos cada año, ¿por qué no iba a hacerlo Namco?

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,50 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **NAMCO**
RESTRICCIÓN DE EDAD **TP**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Moto Racer 2*
(*PSMag13*, 8/10)
No estuvo mal para su época, pero ahora te decepcionaría

PS2: *Moto GP*
(*PSMag50*, 7/10)
El simulador de motos de Namco apenas ha evolucionado en un año



Namco ha adoptado la vieja costumbre de EA, la actualización anual de su juego de carreras con licencia oficial del Mundial de Motociclismo. *Moto GP 2* llega justo un añito más tarde que su antecesor, con la correspondiente revisión de pilotos, motos y equipos. Ahora bien: ¿cuenta también con mejoras y novedades respecto al *Moto GP* original, o simplemente se han modificado los datos necesarios para que todo se corresponda con la licencia de esta temporada? La respuesta es un término medio entre ambas posibilidades.

Moto GP 2 cuenta con novedades, sí, pero no tan notables como cabría esperar tratándose de la continuación de un título de Namco. Si las segundas partes de estos chicos siempre han resultado técnicamente revolucionarias —*Tekken 2, Ace Combat 2, Ridge Racer Revolution* e incluso *Klonoa 2*—, ésta debe ser la excepción que confirma la regla. Y es que, a simple vista, *Moto GP 2* es idéntico al primogénito motero de Namco. En esta ocasión el *anti-aliasing* se ha aplicado a toda la pantalla, las motos y pilotos cuentan con algún que otro polígono extra, y no hay ralentizaciones por muchos elementos que haya en la pantalla. Pero aparte de una «mayor corrección técnica», *Moto GP 2* tiene el mismo aspecto que el primer juego.

En lo que respecta a la jugabilidad y durabilidad, la evolución es algo más sustancial: diez circuitos en total, en lugar de los cinco del primer título. Los cinco ya existentes y otros tantos nuevos, entre los que destacan los de Le Mans y Cataluña. Además, como la otra vez, *Moto GP 2* recurre a las versiones invertidas de todos ellos, sumando un total de 20 recorridos diferentes. Todos basados en los trazados reales y reconstruidos con todo lujo de detalles, por supuesto.

Entre los diferentes modos de juego te encontrarás el Arcade, para dos jugadores, Temporada (Campeonato), Contrarreloj y Desafío. En este último, tendrás que superar determinadas pruebas para desbloquear los extras, como en las pruebas para los carnets de *Gran Turismo*.

También contarás con los dos tipos de control del primer juego, Arcade y Simulación. Lo malo es que, también como en el primer juego, la conducción estilo Arcade es excesivamente fácil y la Simulación es casi imposible de controlar. Si juegas en modo Simulación, cada vez que aceleres en una curva perderás la tracción de la rueda trasera, yéndote al carajo cada dos por tres. Esto se soluciona en parte activando la aceleración y el freno analógicos en el menú de opciones, pero en ese caso necesitarás los dedos de un cirujano para acelerar con todo el cuidado del mundo. Y claro, si prestas tanta atención a la fuerza con la que aceleras, no podrás fijarte como deberías en las distancias de frenado, la trazada, la posición de tus adversarios...

Tampoco las cámaras han cambiado. La vista subjetiva continúa siendo prácticamente imposible, y con la exterior tu moto da la sensación de ir «flotando» sobre el asfalto. Tan sólo el efecto de la lluvia sobre el visor del casco —en primera persona— es digno de mención, pero claro, si jugar con vista subjetiva es casi imposible en un día soleado... ●

> **«El efecto de la lluvia sobre el visor del casco es total»**

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
Pocas mejoras respecto al primero

■ JUGABILIDAD 7
Control mejorable

■ ADICTIVIDAD 6
El doble de circuitos, pero...

CONCLUSIÓN

Si ya tienes el *MGP* original,no insistas.Las mejoras de *MGP 2* son casi imperceptibles, totalmente insuficientes.



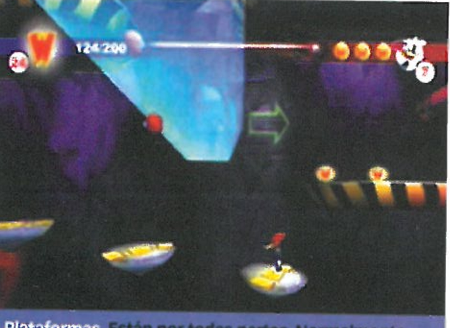
CARACTERÍSTICAS • 10 circuitos reales en total • Todos los pilotos y equipos reales de este año • Climatología variable







Un pico de oro. Picotea a tus enemigos para hacerles ver, literalmente, las estrellas



Plataformas. Están por todas partes. Normalmente deberás pulsar un interruptor para hacerlas aparecer en el aire



¡Agua! Un juego de plataformas sin secciones acuáticas sería como... Bueno, una birria



Aristas negras. Como en *Fur Fighters* o *Los Autos Locos*, los bordes de los personajes son negros para parecer de dibujos

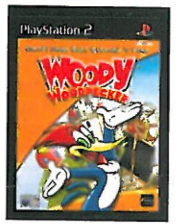


Dibujos animados. El aspecto de los escenarios, personajes y enemigos recuerda a los dibujos animados en los que se inspira

EL PÁJARO LOCO

Nunca es tarde si la licencia es buena, ¿no?

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **29,99 €**
DISTRIBUIDOR **CRYO**
DESARROLLADOR **EKOSYSTEM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *CB 3: Warped* (*PSMag24*, 9/10)
El tercer *Crash* era tan variado, sencillo y simpático como *El Pájaro Loco*

PS2: *Jak & Daxter* (*PSMag60*, 9/10)
El primer juego de Naughty Dog para PS2 es, por ahora, el rey del género

***El Pájaro Loco* fue nuestra niñera** los sábados por la mañana hace muchos, muchos años. Hace tanto tiempo de eso, que por entonces sólo existían dos canales de TV, y ni siquiera se había escuchado jamás la expresión «televisión autonómica». ¡Qué tiempos aquéllos! El transporte público era asequible, en el colegio se aprendía a leer y a escribir, el gobierno era democrático... Pero bueno, los ochenta tenían que acabar. Y acabaron. Y también acabaron los noventa. Y los «00». ¡Ya estamos en el 2002, y ahora llega a PS2 este pajarraco! Si se hubiera retrasado un poco más, habría sido el encargado de inscribir con su pico los epitafios de nuestras lápidas.

La cuestión es que, si no eres más bien mayorcito, seguramente sólo conocerás a Woody de oídas. ¡No sabes lo que te has perdido! Este travieso pájaro era, después de Leonardo Dantés, el tipo más divertido que hemos visto en la caja tonta. Woody era capaz de meterse en líos constantemente y salir siempre airoso de todos los embolados. Sí, claro, ahora podrás conocerle gracias a este juego, pero no es lo mismo...

De todas formas, *El Pájaro Loco* es un juego más que decente. Un plataformas en la línea de *Rayman Revolution*, pero con el característico sentido del humor de Woody y con un par de ideas muy acertadas. Por ejemplo, cuando saltas aparece sobre el suelo una especie de «sombra» en forma de círculo blanco que te indica el lugar en el que vas a caer. De ese modo, podrás moverte con relativa facilidad por secciones de plataformas que, en un principio, te parecerían imposibles de superar. Deberás activar o hacer que aparezcan muchas plataformas pulsando interruptores, y normalmente te indicarán el camino a seguir unas pequeñas «W» que hacen aquí las veces de las manzanas de *Crash* (de paso que indican el camino, otorgan vidas extra).

Pero lo más divertido de *El Pájaro Loco* es la posibilidad de utilizar el pico. No sólo puedes atacar con él a tus enemigos, sino ¡también escalar! Hay ciertas superficies de madera sobre las que Woody puede picotear —como buen pájaro carpintero que es— para subir a zonas muy elevadas. La combinación de saltos, picotazos y escaladas, unida a los múltiples caminos posibles para cumplir distintos objetivos, los interruptores y las plataformas, hacen de los escenarios de *El Pájaro Loco* un auténtico «microuniverso» en el que te moverás con toda soltura. Porque en *El Pájaro Loco* te moverás como pez en el agua. El control es intuitivo y sencillo, y la cámara sabe comportarse debidamente, sin dejarte a ciegas en ningún momento y escogiendo siempre el ángulo correcto.

Por supuesto que *El Pájaro Loco* está lejos del nivel de calidad que vimos en *Jak & Daxter*, pero es sencillo de controlar, de aspecto fácil, pero correcto.

¡Bienvenido, Woody! ●

«Lo más divertido es la posibilidad de utilizar el pico»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Muy coloridos, muy «auténticos»

■ JUGABILIDAD 7
Intuitivo y sencillo

■ ADICTIVIDAD 6
Ideal para jovenzuelos

CONCLUSIÓN

Sin ser un Crash, es un digno plataformas muy recomendable (y más, si tienes en cuenta su precio)



CARACTERÍSTICAS • **Uno de los personajes más divertidos (y antiguos) de la Universal Studios.** • **¡Puedes escalar** •

Impón tu ritmo. Con ese punto de mira del centro acabarás con los enemigos y marcarás el ritmo de la música del juego

Jefes finales. Este es el primer jefe final del juego al que deberás enfrentarte con tus disparos y tu música

Psicodélico. Los gráficos de *Rez* son de lo más curioso e interesante que se ha visto últimamente



¡Dale al gatillo, DJ!

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,90**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **SEGA**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

Pues la verdad es que no se nos ocurre ningún juego que mezcle los matamarcianos y la música tal y como lo hace Rez. A ver si tú eres capaz de encontrar algún juego similar y de paso nos lo dices... ¡Vamos, listillo, atrévete!

***Rez* es un matamarcianos** típico. Eso que quede claro desde ahora. Pero --siempre hay un «pero»-- tiene algunos aspectos que lo convierten en algo atípico. O sea, que se trata de un juego atípico dentro de un género típico. Y quizás tú no, pero nosotros ya tenemos dolor de cabeza con tantos «típicos» y «atípicos». Vamos a comentar el juego y seguro que se nos despeja la mente… o no.

Rez no goza de una gran multitud de modos de juego, tan sólo podemos elegir entre un par de opciones. El primer modo consiste en ir avanzando por las fases y machacar enemigos al son de la música, pero con la particularidad de que esa especie de personaje que tú controlas no puede ser dañado. Sirve para pasar el rato sin preocuparte de que te maten. Sí, sí, muy entretenido, pero la verdad, el hecho de que no puedan acabar contigo le quita un poco de gracia al asunto, ¿no crees? Pues pasemos a ver el segundo modo.

Aquí la cosa ya se anima un poco. En este modo de juego, tú controlas a una personajillo compuesto por polígonos y que dispara unos rayos raros con las manos. A lo largo de la aventura, puedes recoger *power-up* que harán que tu personaje cambie de aspecto y, que al mismo tiempo, también actúan de «vidas». Es decir, cuanto te maten, tu personaje volverá al aspecto que tenía antes de mutar. Y si llegas hasta el primer aspecto y te matan, adiós muy buenas. ¿Está claro? Bien, pues seguimos. También hay otros *power-up* con los que podrás disparar multitud de rayos a la vez y que te ayudarán cuando estés en alguna situación un tanto complicadilla. Hay varios tipos de enemigos, y cuando consigas cruzar un cierto número de niveles o fases te darás de narices con un jefe final. Éstos tienen un aspecto de lo más curioso y son enormes, difíciles de matar y desde aquí te recomendamos que guardes esos *power-up* de multidisparos para utilizarlos con estos engendros. Seguro que a estas alturas estarás pensando que todo esto suena muy «típico». Y seguro que también te estarás preguntando qué tiene de «atípico» este título. Pues vamos a ello.

La parte «atípica» empieza con el diseño del juego, es decir, sus gráficos. La mayor parte de las compañías creadoras de juegos nos han acostumbrado a ver unos escenarios y unos personajes llenos de colores y texturas. Todos sabemos que debajo de esos personajes y escenarios se esconden polígonos. Pues bien, los chicos que han programado *Rez* parece que se han olvidado de las texturas. Esto le otorga a este título un aspecto de lo más curioso hoy día. Puede que te guste, puede que no. Eso depende de ti. Y el otro elemento «atípico» de *Rez* es la música. Según la velocidad con la que dispares y acabes con los enemigos, escucharás un tipo de música u otro. Es difícil de explicar, pero imagina que tienes una caja de percusión y que al disparar a un enemigo, activas un ritmo u otro.

¿Interesante? Sí, mucho. ¿Arriesgado? Sí, mucho. Pero tiene gracia y es original, cosa poco común en la actualidad.. ●

«Tiene gracia y es original, cosa poco común en la actualidad»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 6
Estamos acostumbrados a otra cosa

■ JUGABILIDAD 8
Tiene «algo» que lo hace jugable

■ ADICTIVIDAD 8
Disparar y hacer música engancha

CONCLUSIÓN

Es una apuesta arriesgada, pero su originalidad y diseño lo convierten en un título interesante



CARACTERÍSTICAS • **2 Modos de juego • Posibilidad de marcar tu propio ritmo con la música electrónica del juego**





Viaja con nosotros. La variedad de escenarios y circuitos está fuera de toda duda

Multijugador. Si tienes un amigo, tráetelo y podréis multiplicar la diversión por dos


Multi-multijugador. Y si tienes muchos amigos, tráetelos a todos porque podréis jugar hasta cuatro a la vez...


¿Dibujos animados? En más de una ocasión te parecerá estar viendo un capítulo de la serie de televisión en vez de un juego

SPACE RACE

Carreras la mar de «animadas»

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **INFOGRAMES MELBOURNE HOUSE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **TP**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: *CRASH TEAM RACING* (*PSMag35*, 10/10)
Lo mejor para PSone en carreras de «cachondeo»

PS2: *STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING* (*PSMag54*, 6/10)
Pobre gráficamente, pero divertido si te gusta Star Wars

¿Has jugado alguna vez a *Mario Kart*? Sí, claro que has jugado, vaya pregunta más tonta. Todos hemos jugado. ¿Y te gustó? Sí, claro que te gustó, que pregunta más tonta... A nosotros también nos encantó. Pues *Space Race* está en la línea de uno de los títulos estrella de Nintendo, es decir, carreras a lo loco, con personajes locos y un sinfín de objetos que tirarse por la cabeza.

Space Race, que nos llega de manos de Infogrames, es un juego de conducción «humorística» ambientado en el archiconocido mundo de los dibujos animados de la Warner Bros. Eso significa que hay un montón de circuitos en los que correr, desde el viejo oeste hasta planetas de lejanas galaxias, pasando por pistas absolutamente nevadas. Y para deslizarte a toda velocidad por esos lares, tendrás a tu disposición a un sinfín de personajes que habrás visto en muchas ocasiones darse tortazos en televisión. Nos estamos refiriendo a Bugs Bunny, al Pato Lucas, al gato Silvestre, al Coyote, a Porky, a Yosemite Sam y a muchos más que tú mismo descubrirás. Como cabría esperar, todos estos personajes van montados a lomos de unos vehículos la mar de divertidos, desde motocicletas hasta cohetes gigantes. Y la cosa no acaba aquí. Además, para conseguir llegar el primero a la meta, podrás utilizar objetos que fastidiarán a tus contrincantes hasta límites insospechados. ¿Quieres algún ejemplo? Ahí van algunos: podrás disparar una pistola de rayos, podrás lanzar misiles, activar un OVNI para que deje caer un piano o un elefante encima de ese mamarracho que acaba de adelantarte, dejar un agujero negro en medio de la pista para que algún despistadillo se caiga por él, podrás enviar nubes para que dejen caer un relámpago, ... ¿Te ha quedado claro? Suena divertido, ¿verdad? Pues lo es, y mucho. Y lo mejor de todo es que todos los personajes, escenarios y locuras que puedes hacer se han traducido al mundo de la PlayStation 2 de una manera soberbia. Te parecerá que estás viendo un capítulo de dibujos animados en vez de un juego. Los gráficos se han realizado con la técnica *cel-shading* y esto le da un aspecto al juego inmejorable. Las animaciones están a la orden del día y todo se mueve a 60 Hz sin que se pierda ningún *frame* por el camino. Además, el juego está perfectamente traducido y doblado al castellano, cosa que es de agradecer, puesto que si no, nos hubiéramos perdido la multitud de comentarios graciosos que hacen los personajes durante las carreras.

«Creerás que estás viendo dibujos animados»

Space Race es la conversión del juego del mismo título que ya apareció para la Dreamcast, y como siempre pasa en estos casos, esta versión viene cargada de novedades y mejoras en todos los aspectos. Se han añadido personajes y circuitos y se han mejorado el control, el aspecto, la IA de los contrincantes y la jugabilidad del título. Hay un modo para dos jugadores, varios modos de juego, muchas competiciones en las que participar y diversión a raudales. ¿Se puede pedir más? Bueno, puestos a pedir, nosotros pediríamos un título con todo lo que tiene éste y que fuese más original.

VEREDICTO



GRÁFICOS 9
¿Esto no son dibujos animados?

JUGABILIDAD 8
Un control simple y eficaz

ADICTIVIDAD 8
El modo multijugador es la estrella

CONCLUSIÓN
Es un género muy explotado, pero esta vez se trata de algo bien hecho



CARACTERÍSTICAS • 9 personajes con vehículo propio • 8 mundos con varios circuitos cada uno

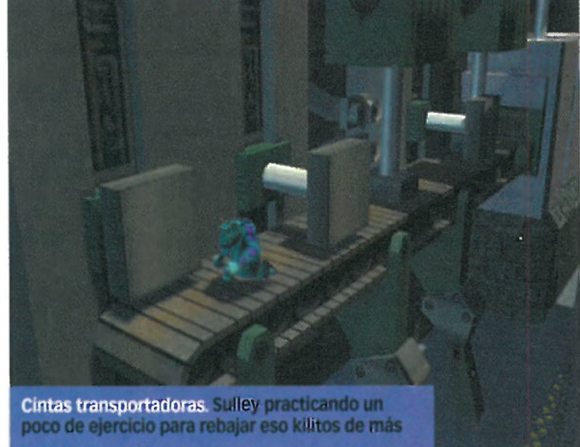


Para variar. Para variar, como cualquier empresa, Monstruos S.A. tiene su jefe. Para variar, es feo que te cagas



Desavenencias conyugales. Como cualquier pareja, Mike y Sulley tienen sus más y sus menos

Mala baba. Si vas con esta cara por el mundo, no es de extrañar que los niños se asusten...



Cintas transportadoras. Sulley practicando un poco de ejercicio para rebajar eso kilitos de más

MONSTRUOS S.A.
LA ISLA DE LOS SUSTOS

¿La isla de los sustos? ¿Será que van a emitir *Noche de Fiesta* desde Mallorca?

DATOS



DISPONIBLE	**SÍ**
PRECIO	**59,50 €**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
DESARROLLADOR	**SONY**
RESTRICCIÓN DE EDAD	**TP**
IDIOMA	**CASTELLANO**
JUGADORES	**UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Crash Bandicoot 3* (*PSMag24*, 9/10)
Si hay que citar algún plataformas, hay que citar a Crash...

PS2: *Rayman M* (*PSMag61*, 6/10)
Imprescindible contar con —al menos— un amigo



Monstruos en la gran pantalla, monstruos en la gris y monstruos en la negra. Como no podía ser de otro modo, Disney aprovecha cada uno de sus lanzamientos peliculeros para hacer una versión poligonal y así inundar todavía más al sobrecargado público infantil. Y de eso va *Monstruos S.A., La isla de los sustos*, de público infantil. O sea, de ofrecer un rato agradable y sin muchas pretensiones para que los pequeños se entretengan. La cuestión está en saber si los desarrolladores se han tomado la cosa en serio o bien se han limitado a exprimir la jugosa licencia sin más complicaciones...

Pues en el caso de *Monstruos* para PS2, ni lo uno ni lo otro, sino todo lo contrario. O dicho de otra forma: si bien este título que tenemos entre manos no pasa de ser una sencilla forma de explotación *Made in Disney*, el juego no carece de ciertos valores y virtudes que lo sitúan discretamente por encima de ese compendio de mediocridades en que se acaban convirtiendo los «juegos-con-licencia-para-niños».

Por un lado, *Monstruos S.A.* se aparta del guión de la película y nos sitúa en la piel de los dos bichejos protagonistas del film (Mike y Sulley) en su intento por entrar a formar parte de una empresa dedicada al lucrativo negocio de los sustos (lucrativo en monstruolandia, se entiende). Después de pasar por un breve periodo de entrenamiento en el que te cuentan todos los —pocos— intríngulis del juego, podrás elegir a uno de los dos personajes para moverte por la Isla de los Sustos y dedicarte a asustar a tantos niños-robot como quieras (o puedas). Así las cosas, no es de extrañar que Disney haya optado por ofrecer un sencillo plataformas con los elementos de toda la vida: un botón para saltar, otro para golpear, y muchos ítems por recoger. En este sentido, el único elemento del sistema de juego que destaca es la forma de asustar a los chavales. Hay que colocarse cerca de ellos, pulsar ◎, y luego apretar repetidamente los botones siguiendo una secuencia que será más o menos difícil en función del «tipo de niño». Es precisamente en este momento cuando tienen lugar algunas de las mejores secuencias del juego. Siguiendo con el tipo de humor del que hacen gala la películas de Pixar, estas escenas «asusta-retacos» ofrecen un toque irónico que levantará más de una sonrisa entre el público «adulto». Ejemplo: después de soltar varios berridos y agitar los brazos de forma amenazadora, para acabar de aterrorizar al chaval Sulley se pone... ¡una bolsa de papel en la cabeza! O bien exclama un simple «¡Buh!»... o hace unos pasos de claqué... Un sinfín de tonterías semiirónicas que, aunque acaban resultando repetitivas tarde o temprano, no dejan de ser divertidamente divertidas.

«Los desarrolladores han optado por la funcionalidad»

Además, la calidad gráfica, sin ser brillante, como mínimo es de lo más digna. Las animaciones de Mike y Sulley son excelentes y ambos se mueven con fluidez. Cierto que los escenarios pecan de simplistas, pero los desarrolladores han preferido optar por la funcionalidad antes que la sobresaliente gráfica. En conjunto, pues, nada nuevo, nada espectacular, pero un estimable «juego de niños con risitas para adultos». ●

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
Sencillos pero funcionales

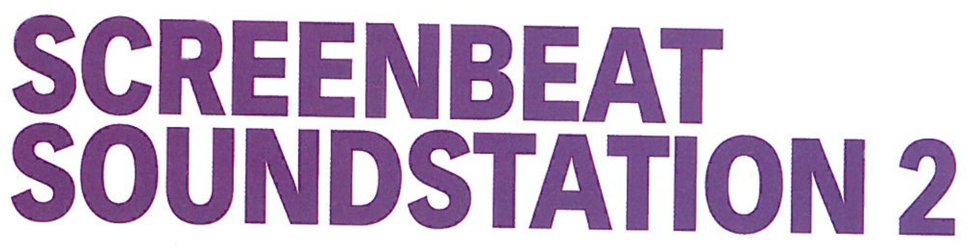
■ JUGABILIDAD 7
La típica de un plataformas

■ ADICTIVIDAD 7
Depende de tu paciencia

CONCLUSIÓN
Posiblemente, el juego de PS2 más recomendable para los jovenzuelos de la casa



CARACTERÍSTICAS • **18 técnicas de «asustación» distintas** • **Varios minijuegos: entre ellos, carreras de monstruos**



SCREENBEAT SOUNDSTATION 2

PRECIO 89.99 € (14.973 ptas.) **FABRICANTE** Logic3 **DISTRIBUIDOR** Herederos de Nostromo



La verdad es que, en los tiempos que corren, pocos televisores están a la altura de las consolas de nueva generación. Ya no sólo hablamos de aparatos compatibles o no con 60 Hz, o de la calidad de los colores, sino también del sonido. Los juegos de Dreamcast y PS2 suelen funcionar en Dolby Pro-Logic, pero aun cuando simplemente lo hacen en estéreo, cuentan con efectos de sonido y bandas sonoras que bien merece la pena escuchar con atención. ¿Puede tu televisor reproducir esos sonidos con la nitidez que debería? Pues eso, depende de la televisor, claro. Si es estéreo y relativamente moderna, puede que sí. Aunque la pregunta de oro es: ¿pueden los altavoces SoundStation2 reproducir esos sonidos como merecen ser reproducidos? Y aquí es cuando la respuesta se vuelve tajantemente sencilla: no, no pueden.

Estamos hablando de un conjunto de altavoces estéreo compuesto por un *subwoofer* de 20 W y dos satélites de 3 W. El volumen que puedes conseguir con esto es similar al de una televisor normal; la calidad, superior a la de las televisor de hace medio siglo, pero inferior a la de los aparatos actuales. Las prestaciones que ofrece el conjunto son insuficientes; las posibilidades, mínimas.

Si estás un poco puesto en sistemas de sonido, sabrás que con sólo dos satélites no se puede reproducir el efecto Dolby Pro-Logic de la mayoría de juegos de PS2 (con sólo estos altavoces lo oirás todo en un simple y arcaico estéreo). Por supuesto, eso significa que los SoundStation2 tampoco son capaces de reproducir el sonido ambiental del sistema Virtual Pro-Logic, ni el de canales direccionales independientes del Dolby Digital Pro-Logic II, ni tienen efectos Theatre, ni nada de nada. estéreo, nada más. Como casi cualquier tele. Y todos los controles de que dispones son un simple nivel de graves y un volumen. Ni tiene balance, ni control de medios y agudos, ni filtros... La única virtud de este periférico es su aspecto, que imita las formas de la consola negra de Sony y queda muy decorativo junto a ella. Pero si lo que quieres es *oír en condiciones* tus juegos, cómprate un procesador de sonido y unos altavoces de verdad (la diferencia de precio es infinitamente inferior a la diferencia de calidad, y de paso te servirá para oír como deberías tus películas de vídeo o DVD).

VEREDICTO
Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Un periférico así sólo sirve para retrasar lo inevitable: la compra de un equipo de sonido de verdad.Su calidad de sonido, compatibilidad y prestaciones es totalmente insuficiente.

5/10

MONZA WHEEL

PRECIO 59.99 € (9.981 ptas.) **FABRICANTE** ProPlay Advance **DISTRIBUIDOR** Herederos de Nostromo

Un volante minimalista con un precio minimalista, ideal para jugadores... minimalistas. Bueno, no es que el Monza Wheel sea excesivamente pequeño. En realidad, el aro del volante propiamente dicho tiene unas dimensiones similares a las de cualquier otro periférico de estas características. Lo que ocurre es que su base de apoyo es más pequeña de lo habitual; y sus pedales están tan juntos y son tan reducidos que tendrás serios problemas para pisar sólo uno de ellos si eres más bien mayorcito.

Una pinza especial para fijar el periférico a una mesa, dos adaptadores muy originales para soportar el aparato sobre las piernas sin que se mueva, las vibraciones de un DualShock2 —como de costumbre, casi imperceptibles— y compatibilidad con PSone y PS2. Ya está. Es todo lo que ofrece el Monza Wheel. Ni palanca de cambio, ni freno de mano, ni muchísimo menos compatibilidad con *force-feedback*. ¿Pero qué demonios esperabas por ese precio.

VEREDICTO
Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Un volante «simplificado» para reducir costes, con un precio igual de «simplificado». Ideal para quedar bien en un cumpleaños sin dejarse mucha pasta en la tienda.

7/10

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mceditiones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido
Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

A SOLAS EN LA OSCURIDAD

¡Hola, amigos! Soy Analia, desde Argentina. Quería ante todo saludar a mi esposo y gran amor Christian (ambos somos fieles seguidores de la mejor revista de Play —la suya, por supuesto—), y también desearles muy felices fiestas y decirles que estoy jugando al (para mi gusto) mejor juego de terror de la gris: *Alone in the Dark*. ¡Es alucinante! Espero que publiquen mi pequeña carta. ¡Hasta muy prontito! ¡Y aguante River!
Analia Taranto
Buenos Aires (Argentina)

Pues nada, reconforta saber que pese a la crisis y la complicada situación que vive vuestro país estos días todavía queda lugar para la alegría, el amor incondicional y sincero, la felicidad de una dichosa vida en pareja y el segundo vicio más sano del mundo (tener un pad en las manos). El primero, *Together in the Light*, seguro que lo tenéis más que superado...

PRESENTE Y FUTURO DE PSONE

Hola, gente. ¿Cómo vais? Os sigo desde el número 20 y me parece que estáis haciendo un buen trabajo (peloteo). Bueno, ahí van mis preguntas:
1. ¿Cuáles son los juegos más esperados para la gris para este año?
2. ¿Merece la pena el reproductor de DVD que lleva la PS2?
3. ¿*Fifa 2002* trae algo nuevo, o es igual que las ediciones de años pasados?
También os quería decir que no os paséis a PS2, porque PSone todavía existe y aún dará mucho que hablar. Y que hay que mejorar la web de *PSMag*. Hasta pronto, colegas.
PD: Javi, no me critiques mucho.
Rubén Ostolaza
Almansa (Albacete)

1. Buena pregunta. PSone todavía puede dar algunas sorpresas, pero tras las Navidades quedan pocos títu-



CARTA ESTRELLA

EL LIBRO *PSMAG* DE LOS CONFLICTOS

Lo primero, felicitaros el año (aunque no os lo merezcáis del todo), y lo segundo, felicitaros también por el concurso de *El Libro PSMag de los Récords*, que es sobre lo que os escribo.
1. Estoy de acuerdo con un lector del último número en que no especificáis bien un concurso que es a nivel nacional, dejando muchas cosas en el aire: ¿Evolucionará a *Libromón*? ¿Sacaréis de nuevo pruebas ya realizadas, para poder mejorar los tiempos (en relación a esos juegos de los que habéis recibido vídeos después de los plazos)? ¿Y pruebas especiales en las que los distribuidores os dejen estiraros en el tiempo y en el premio?
2. Creo que deberíais poner en esa sección, además de los plazos de entrega, una pequeña lista en la que detallarais el motivo de no publicar ciertos vídeos (por deterioro de la cinta), ciertas fotos (por una imagen defectuosa), datos incompletos, trampas posibles, etc.
3. Bueno, en definitiva: no intento deciros cómo hacer vuestro trabajo, pero desde el punto de vista de «un sufridor» creo que nos podíais tener más informados y a la vez más contentos (aunque ahora esté un poco mosqueado, reconozco que intentáis mejorar en cada número).
PD: ¿No creéis que deberíais contestar con más diplomacia las consultas de vuestros lectores? Si publicáis el *e-mail*, que lo dudo, saludos varios a todos los concursantes.
Félix Valle
Internet

1. Bien, er... ¿No os estaréis tomando muy a pecho el tema del concurso? Vosotros sois quienes tenéis la última palabra en cuanto a si evolucionará a *Libromón* o se quedará en *Seccionmón*. Si recibimos montañas de correos interesados en él, se emancipará y saldrá adelante; si no, seguirá siendo la sección que actualmente ocupa las últimas páginas de la revista (que tampoco es tan malo). Las pruebas de cada mes dependerán de las demos que se incluyan en el CD. Los vídeos que se reciban fuera de plazo seguirán recibiéndose fuera de plazo (sorprendentemente), y lo de las pruebas especiales con premios especiales lo vemos un poco difícil (no por nosotros, sino por lo que las distribuidoras están dispuestas a ofrecer «desinteresadamente»). De todas formas, siempre tendrán cabida como competiciones independientes, como aquel concurso de *Rollcage* con el Alfa Romeo de premio. La buena noticia (para vosotros, claro): los redactores de esta revista nunca podremos participar en ellas...
2. Sí, eso estaría bien, pero ¿de dónde sacamos el espacio? La sección ya es lo bastante *tocha* como para andar añadiéndole páginas, aunque nos damos cuenta de lo mucho que os preocupan estas cosas y procuramos ser lo más francos y claros posible con los plazos de entrega y las normas. Te habrás fijado en que repetimos la prueba del *Pro Evolution 2* para evitar suspicacias, ¿no? Pues eso. *PSMag for the Fair Play*.
3. Lo entendemos perfectamente, nosotros también fuimos lectores antes que redactores y lo pasábamos muy mal con el tema de los concursos. No tan mal como ahora (pese a lo «estupendísimo» que es nuestro jefe), pero mal al fin y al cabo. Y gracias por eso de que intentamos mejorar en cada número, vosotros también lo INTENTÁIS...

los importantes que sigan sin ver la luz. Tal vez *Black & White*, si es que no lo retrasan hasta 2003...
2. Como añadido a lo que realmente es PS2 (una máquina para jugar), desde luego. Como reproductor de películas, los hay mejores (y más caros).
3. Trae los uniformes de esta temporada, las plantillas actualizadas y un nuevo sistema de pases que es un auténtico lío. Como para tirar cohetes, vaya.
Repetimos, una vez más, que no dejaremos de lado a PSone mientras siga dando que hablar. Repetimos, una vez más, que no dejaremos de lado a PSone mientras siga dando que hablar. Y también que la web de la revista es un complemento a la publicación que tienes entre las manos, no un sustituto (no damos «pa' más»). Y también que la web de la revista es...
PD: Ehm... vete a... Er... eres un... Nada, me siento incapaz. ¡Recáspita!

DE REBAJAS EN FEBRERO

Hola, me llamo Sergio y compro vuestra revista desde el número 17. En lugar de la ración mensual de peloteo, voy a ir al grano. Espero que me podáis resolver unas cuantas dudillas. Ahí van:
1. En una web he leído que PS2 ha bajado de precio en Japón. ¿Para cuándo en España, y de cuánto puede ser la rebaja?
2. Necesito una ayuda en *Alone in the Dark 4*. Estoy atrapado en el segundo disco, he llegado a una iglesia y he hecho el conjuro, pero no sé cómo volver al palacete. ¿Me podéis ayudar?
Muchas gracias por las respuestas (si me las dais) y seguid así, porque sois los mejores (he dejado el peloteo para el final). Un saludo.
Tyson
Internet

1. Quién sabe. Nos conformaríamos con una rebajilla de 50 euros, pero dar una fecha y una cantidad concretas sería una fanfarronada por nuestra parte. Al fin y al cabo, es comprensible que Sony no vaya por ahí diciendo: «Sí, PS2 será mucho más barata dentro de tres semanas... ¡no os la compréis hasta entonces!». Muy frustrante y muy comprensible.



2. Al hacer el conjuro (pulsar los tres símbolos del panel, suponemos) se mueve la mesa del fondo. Baja por la escalera que deja al descubierto y usa el sello de Obed Morton para abrir la próxima puerta.

LA ESPAÑA PROFUNDA

Hola, *playstationeros*. Quería preguntar si se pueden usar juegos de PSone en la PlayStation. Me enviáis la respuesta a casa, ¿eh?
JMartínV
Internet

Ehm... claro, claro. ¿Te la remitimos a la dirección que NO aparece en el sobre que NO enviaste, llamamos al teléfono que NO nos has dado, o la enviamos directamente a donde NO vives (vaya, esto sí que lo podríamos hacer)? Da igual, no te molestes: no tenemos servicio a domicilio. Muchas gracias por comprenderlo.
PD: La respuesta es «Sí, claro». Te pasas por la redacción cuando puedas y te la damos muy gustosos, ¿oks?

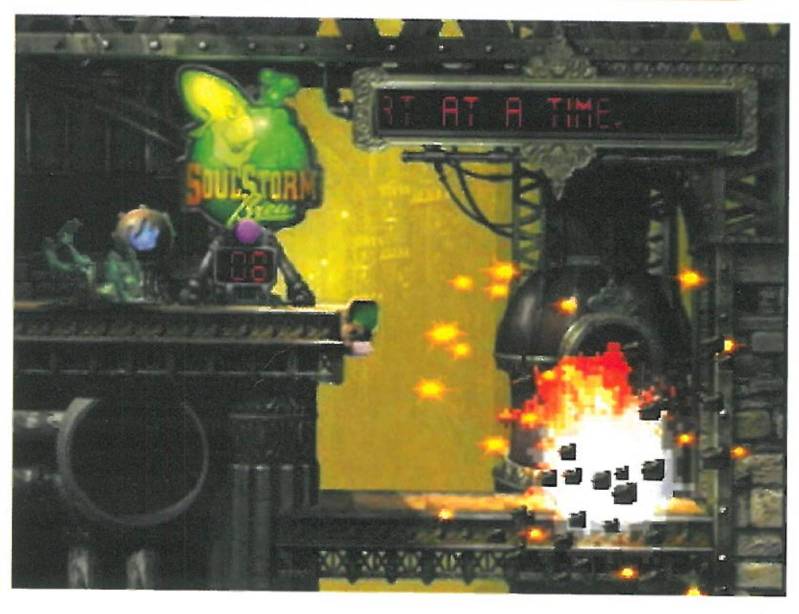
A BOTE PRONTO

1. ¿Hay algún truco para tener todos los personajes en el *Simpsons Wrestling*?
2. La revista, ¿tiene página web?
3. El *Fifa 2002*, ¿tiene trucos de juego?
Vuestra revista es muy guay, nunca me la pierdo. Un saludo.
José Rionda
Oviedo

¡Hola! ¡Eh, cómo va eso! Lección número 2 del curso de buenas maneras: «El saludo (y II): Técnicas avanzadas de escaqueo y ejercicios prácticos».
1. Hay uno con el que podrás seleccionar algunos personajes extra (como Rasca y Pica, Smithers o Burns): en el menú principal, pulsa ⊡,↑,↑,↓,↓,←,→,← y →
2. Tiene una *seccioncilla* dentro de la web de la editorial (www.mcediciones.es), donde puedes consultar la portada y el sumario del último número y suscribirte sin tener que dar la lata a Correos.
3. ¿«Trucos de juego»? Mmm... no, de eso no tiene... probablemente (¿?).

CRASH Y STAR WARSH

Hola, sus majestades. Es la séptima vez que os mando un *e-mail* y no me contestáis... Bueno, os cuento que me he convertido en un fan de *Crash 2* y *CTR*, y quería preguntaros lo siguiente:
1. Los juegos de PS2, ¿llegarán a Platinum?
2. En *CTR* tengo el 100% del modo Aventura, y en Contrarreloj estoy compitiendo contra el fantasma de N. Oxide, pero no soy capaz de ganarle. Vi en Internet unos trucos de «superturbo» que se supone deberían funcionar en este modo; ¿me dais algún consejo o truco para conseguir este personaje?
3. En el *Abe's Exoddus* estoy atrapado en el *zulag* 9. En el piso más bajo hay una puerta que se abre activando 3 luces, y sólo consigo tener dos de ellas activadas. Qué me aconsejáis, ¿volver a empezar el juego o buscar un poco más?
4. ¿Habrá una segunda entrega de *CTR* para PSone?
5. El juego de *Gladiator*, ¿va a salir para PSone? Y si lo hace, ¿será tipo *Episodio I: La Amenaza Fantasma*?
6. El *Episodio II: El Ataque de los Clones*, ¿saldrá para la gris?
¡Contestadme, por favor! En fin, ya me despido.
Desesperado Total
Internet



¿Sólo 7? ¿Y te quejas? Ya ves, basta con encontrar las palabras adecuadas al principio de la carta...
1. No se llamará Platinum, pero sí habrá una reedición similar de títulos superventas a un precio más ajustado (rondando los 30 o 40 euros).
2. Si no te llega con los «superturbos», mal andamos. La única forma de conseguir a N. Oxide es vencerle en todas las carreras del modo fantasma, así que «acelera un poco más, porque me quedo tonto, y vamos muy lentos...».
3. Te aconsejamos, sin que sirva de precedente, que uses el truquillo para pasar a la siguiente sección: mantén R1 pulsado y dale a ◎,◎,⊗,⊗,⊡,⊡, durante el juego. No nos mires así, algo tienes que hacer...
4. Casi que no. De todos modos *CTR* ya es perfecto, no necesita segundas partes.
5. Lo de *Gladiator* está en punto muerto. No sabemos nada de él desde hace mucho, mucho, muchísimo tiempo.
6. Probablemente no (no se ha dicho nada, pero todos los juegos de *Star Wars* que saldrán próximamente lo



harán en 128 bits y GBA). ¿Sientes la fuerza, Luke? Es lo que hay; renovarse o pasarse al Lado Oscuro.

REGALOS QUE MATAN

Hola hola, amiguitos. Os escribo este *emilio* sólo para deciros que sois los mejores, los máximos y, bueno, todas esas cosas (peloteo de calidad, ¿eh?). Después de este rollo, me gustaría haceros unas preguntillas:
1. ¿Cuál es mejor, *Driver 2* o *GT2*?
2. ¿Habrá otro *Tomb Raider* para PSone? ¿Supuso *TR: Chronicles* el final de la saga?
3. He apostado con mi hermano una N64 (que me han regalado unos tíos) a que *Silent Hill* es mejor que *Alone in the Dark IV*. ¿Quién se queda la consola?
4. ¿Para cuándo *Dino Crisis 3*?
5. Una última cosa: ¿cómo me entero si gano algún concurso?
Gracias por leer mi correo (si lo publicáis, encenderé un cirio en vuestro honor y os adoraré como dioses que sois).
Arturo
Internet

Sí, un peloteo superior (sarcasmo de calidad, ¿eh?)
1. Ninguno. Simplemente, son distintos.
2. Habrá más *Tomb Raider*, pero no en PSone (a menos que a Core le importe un pito seguir consumiendo la antaño buena imagen de Lara).
3. Se la queda él, *tranqui*. ¡*SH* es sensacional! Si el juego no le hizo sentir miedo, la consola lo hará.
4. Para pronto... en XBox y en XClusiva. Qué le vamos a hacer, ya sabemos cómo funciona Mr. Gates.
5. Pues o sales en la revista o nos ponemos en contacto contigo. No te preocupes, que no hace falta reclamar el premio (somos *puntomáticos* y lo mandamos sin vuestro permiso).
El cirio que sea grandecito, ¿vale? Ahora ve en paz.

DUDAS SURTIDAS

Hola a todos. Soy uno de los fieles que os sigue desde el nº 34 (mejor tarde que nunca), y os quería formular una serie de preguntillas sobre la gris:
1. Tengo *GT2* y me gustaría comprar un buen coche de competición, por lo menos de medio kilo. ¿Podríais decirme algún truquillo para ganar dinero?
2. Soy fan de *Resident Evil*, tengo casi toda la saga. ¿Va a salir *Code: Veronica X* para PSone?
3. Contestadme una pequeña duda: ¿*Silent Hill* o *Alone in the Dark*?
4. He visto en revistas anteriores que de aquí a un par de años van a dejar de publicar juegos para PSone. ¿Es eso cierto? Si lo es, ¿también dejaréis de publicar *PSMag*? ¡Aargghl!
Gracias por publicar mi carta. Se despide un seguidor.
Alex
Internet

1. No hay trucos para *GT2*, pero si quieres un consejo, intenta primero conseguir todos los oros de todas las licencias. Los coches de ... no tienen desperdicio.
2. Pues... no. Le queda un poco grande a PSone, la verdad.
3. *Silent Hill*. Vale, no tenemos la verdad absoluta (para gustos se pintan terrores), pero nos acercamos bastante.
4. Y si aún siguieran publicándose durante un par de años no estaría mal del todo, ¿no crees? Nosotros seguiremos aquí, *calmatízate*.

COSAS DE NIÑOS

Hola, playmaníacos. Tengo 11 años y os sigo desde el número 39. Ahí van las preguntas:
1. ¿Cuándo saldrá X-Box? ¿En qué superará a PS2?
2. En *CTR* tengo los pilotos que se pueden conseguir en el modo Aventura (Penta Penguin y N. Tropy). Quisiera saber cuántos pilotos me faltan, y los trucos para conseguirlos.
3. A mucha gente le gustan más los *FIFA* que los *ISS*. Yo tengo *FIFA 2001* e *ISS Pro Evolution 2*, y me gusta mucho más el segundo; no tiene tantas licencias, pero el juego sobre el campo es lo importante y en eso *ISS 2* gana



por mucho.
4. ¿Me recomendáis *Power Diggerz*? ¿Es fácil?
5. He probado *GT3* y no me parece tan bueno como para darle un 10/10.
6. ¿Para cuándo *Tekken 4*?
7. ¿Saldrá alguna nueva entrega de *ISS* para la gris?
8. Conozco a Francisco Pascual, el del *Libro PSMag de los récords*. Creo que es un chulo, me criticó por no dejarle el *V-Rally 2* y sólo quería decir que está *forrao* (de pasta) y que también tiene una N64 con *Mario64*, *Zelda 1* y *2*, *Mario Kart* y *Goldeneye*.
Me despido. Un saludo a la redacción y a la directora, que no creo que sea tan mala.
PD: Publicadme la carta, que os he mandado muchas.
Jose Losada
Puebla de Sanabria (Zamora)

1. El 14 de marzo. Tendrá un tamaño enorme, un mando monstruoso, un precio morrocotudo y cientos de conversiones de aburridos títulos de PC. Vale, en teoría también tendrá más potencia, pero habrá que ver cómo resulta eso de «arrejuntar» componentes de compatibles y si no se cuelga a las primeras de cambio. Eso sí, en apoyo económico va a andar más que sobrada.
2. Puedes conseguir a cinco pilotos más (Ripper Roo, Nitros Oxide, Papu Papu, Komodo Joe y Pinstripe). Te damos el truco para el primero de ellos: presiona L1 + R1 en el menú principal, y, sin soltarlos, →,◎,◎,↑,↓
3. Eso mismo venimos diciendo la prensa especializada desde hace mucho tiempo. Y no es que *FIFA* sea malo, es que *ISS* es... maravilloso.
4. Desde luego, es muy entretenido y original. Bastante más fácil que *conseguir que leáis los análisis antes de preguntar*, pero aún así resulta complicadillo.
5. ¡Qué exigente! ¿Lo has probado con algún modelo de F1?
6. Le quedan unos meses, *tranqui*.
7. La respuesta a esta pregunta la encontrarás en la sección Loading de este mismo número.
8. Hombre, estar *forrao* no es nada malo; pero sí es cierto eso que nos cuentas de la N64... Ah, sois como críos. Como críos de 11 años. Y la pregunta para el mes que viene es: ¿Te llevas mal con tus compañeros de clase? ¿Tienes problemas en casa? ¿Qué te impulsó a comprar una N64? Si te reconoces en alguno de estos casos, llámanos al teléfono que aparece sobreimpresionado en pantalla y bla, bla, bla.

LA INCOGNOSCIBILIDAD DEL UNIVERSO PS2

Hola a todos los redactores de esta revista. Me gustaría que me resolvierais unas dudillas que tengo sobre algunos juegos de Play2, si no es mucho pedir. Ahí van:
1. ¿Se sabe algo de la próxima entrega de Crash para PS2? He visto que a Traveller's Tales se les ha escapado que pronto podremos ver a Crash en un plataformas 3D (a lo *Jak & Daxter*), y en su página web dicen que están trabajando en otro juego del que de momento no dirán nada.
2. ¿Es cierto que Spyro va a volver a PS2 este año? Si es así, ¿cómo se llamará y cuándo saldrá el juego?
3. ¿Me podéis decir algunos códigos (Xploder o Gameshark PAL) de *CB: La venganza de Cortex*?
4. ¿Hay algún truco para *Burnout*?
5. ¿Hay algún truco para *París-Dakar Rally*?
6. ¿Hay algún truco para *Jak & Daxter*? (Ya está, no os pregunto más sobre trucos).
7. ¿Saldrá *GT Concept: 2001 Tokyo* en España? Si es así, ¿cuándo? ¿Tendrá bastantes más coches?
Esto es todo, espero no haberme pasado. Adiós a todos y a ver si continuáis así.

PD: Si no os importa, voy a hacer un poco de publicidad: si sois fans de Crash o de alguno de sus juegos, id a http://communities.msn.es/ClubCrashBandicoot/homepage y uniros a mi comunidad, ¿ok? Ahora sí que me despido. Adiós y ¡hasta otra!
Juan Alfonso López Parra
Reus (Tarragona)

1. Pues eso, que no dicen nada. Pero sí, lo normal es que Crash acabe dando ese salto a las 3D totales más pronto que tarde, antes de acabar en el limbo de las glorias perdidas junto con Lara.
2. Mmm... ¿volverá? De momento irá a GameCube, pero nos da en la napia que será un viaje de ida y vuelta.
3. Todavía no tenemos ninguno.
4. Hay extras que obtienes al completar el juego, no trucos propiamente dichos.
5. Nada...
6. Tampoco, sólo un final secreto al terminar el juego con 100 (o más) «power cells». GRACIAS.
7. Es posible. No tiene fecha, pero si sale probablemente lo hará con prototipos europeos en lugar de japoneses.



Por si no se nos había notado bastante, te lo volvemos a confesar: nos encanta *El Señor de los Anillos*. No podemos evitarlo. Es superior a nuestras fuerzas. El anillo único nos tiene subyugados...

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
La comunidad del Anillo

Dirige: Peter Jackson **Interpreta:** Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Liv Tyler, Cate Blanchet y Christopher Lee **Distribuye:** Aurum

Desde que el mundo es mundo y desde que los adolescentes tienen granos, no ha habido mayor incitador a la lectura que la trilogía fantástica de J.R.R. Tolkien ambientada en el mundo de la Tierra Media. De acuerdo, aceptamos *Harry Potter* como «fenómeno de masas que promueve la lectura», pero *El Señor de los Anillos* cuenta con unos valores que superan de largo las andanzas del hechicero más *teenage* del planeta —valores que no entraremos a discutir pero que, entre otras cosas, le han servido para situarse como la obra mejor valorada entre los libreros ingleses, por encima incluso de Shakespeare y demás abueletes.

La trilogía de Tolkien, por muy voluminosa que parezca, engancha más que un gancho de Hogwarts, y después de leerla ya no hay marcha atrás. Tan es así que muchos de los pobres incautos que se han acercado a ella han terminado después en clubes de rol matando orcos imaginarios o bien metidos en una revista de videojuegos para calmar sus ansias de fantasía (!). Y es que el gran mérito de Tolkien en 1954-55 (y ya en 1937, con *El hóbbit*) no fue sólo crear unos personajes entrañables a la par que complejos, o una historia épica a la par que aterradora, sino, por encima de todo, modelar un universo fantástico a partir de la nada con una riqueza de detalles sobrecogedora.

Con este peso sobre las espaldas, no es de extrañar que las aproximaciones al mundo de Tolkien —ya sean fílmicas, lúdicas o informáticas— hayan sido recibidas con cierta frialdad: el listón estaba demasiado alto. La película de idéntico nombre que se estrenó en 1978, por ejemplo, a pesar de ofrecer una original mezcla de dibujos animados con imágenes reales, no logró convencer a los *freaks* de los anillos que —ya entonces— la esperaban con fervor. Han tenido que pasar 23 años más para que Peter Jackson tomara las riendas de Tolkien y se lanzara con cuerpo y alma a esta nueva versión del clásico. Pero incluso con él, incluso teniendo en cuenta su anteriores pasos por el cutre-film (*Bad taste*), el *gore* más disparatado (*Braindead*) o la candidez más mórbida (*Criaturas celestiales*), las espadas de los *freaks* anilleros seguían en alto... Está claro que, después del 19 de diciembre, todos han rendido ya sus armas...

Y es que el realizador neozelandés ha sido capaz de captar la esencia del escritor británico y convertir —¡por fin!— todo ese vasto imaginario fantástico en imágenes en movimiento. Esos pelos en los pies de los rechonchos hóbbits, esas orejas tan primorosamente puntiagudas de los elfos, o esa verruga en la nariz en el orco de la izquierda, son perlitas de un conjunto de sutiles detalles que brillan en toda la película: la ambientación es la reina irreprochable del desfile.

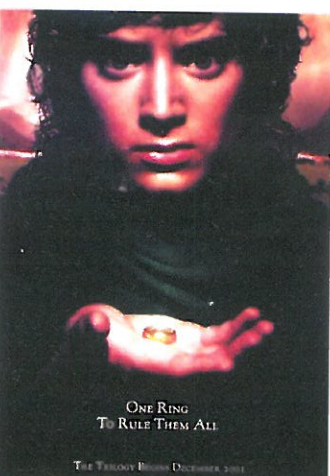
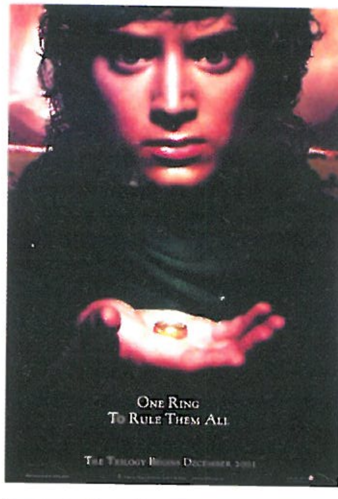
Las interpretaciones de los actores, la banda sonora, los efectos especiales... todo ello está supeditado a un enorme conjunto donde lo que manda es la gran historia épica de la Tierra Media. Ahora sí, finalmente, el cine ha entrado como anillo al dedo —que broma tan fácil y previsible— en el maravilloso, mágico, terrorífico mundo de Tolkien.

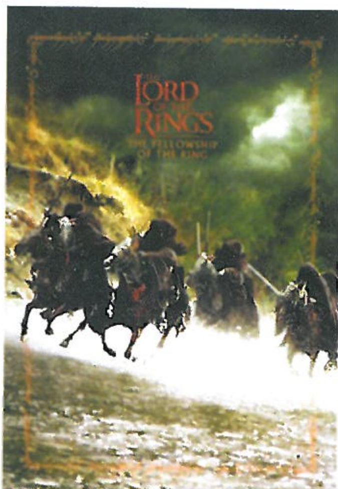
VEREDICTO

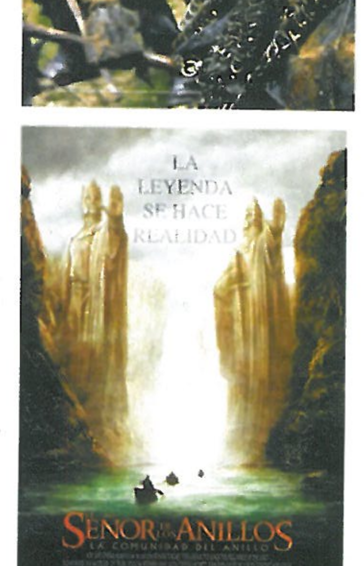
Edición oficial española de PlayStation Magazine

¿Por qué, después de tantas alabanzas, no le hemos puesto un 10 a este monumento? ¡Pues porque nos revienta que todavía tengamos que esperar un año para ver la siguiente entrega y un año más para la tercera y última! El puntito que falta para la perfección —si la cosa sigue igual— se lo daremos al final de la trilogía. Prometido.

9 /10







Trucos y Tácticas

Los mejores juegos de PlayStation no tienen secretos para nosotros

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

CÓMO... CARGARSE AL MALO



PRIMER ENCUENTRO
Kain aparece en ciertos lugares en el campo de batalla y aumenta el poder de la Soul Reaver para liquidar a Raziel. Cuando aparezca, ve a por él lo más rápido que puedas y ataca hasta que desaparezca. Tienes que atacarle tres veces para conseguir ganar. A continuación Kain romperá la Soul Reaver en la cabeza de Raziel y desaparecerá. Llegado este momento, cambia al mundo espectral y recoge la Soul Reaver. Aparecerá Ariel y te dirá que te dirijas a la Catedral Silenciosa. Si necesitas que Ariel te dé más información o aprovisionarte de vida y energía Glyph, puedes volver a las columnas en cualquier momento. Para salir de esta sala, haz girar la Soul Reaver en la puerta principal.

ENCUENTRO FINAL
Kain aparecerá en los tres niveles de esta enorme sala circular. Empieza en el nivel inferior: alcánzale una vez con la Soul Reaver y subirá al segundo nivel. Sube con él y dale de nuevo. A continuación se desplazará al tercer nivel. Alcánzale una vez más y síguele hacia el Portal Estelar para terminar el juego ●


Conviértete en su sombra. Para terminar el juego tendrás que derrotar a Kain en los tres niveles de esta sala circular



Alivio rápido

RAZOR FREESTYLE SCOOTER
Para desbloquear todos los pilotos y todas las zonas de forma rápida, pulsa la pausa durante el circuito para un jugador e introduce →, ↓, →, ←, →, ↑, →, →



SILENT BOMBER
En el primer nivel, salta en la caja que tienes que destruir (¡pero se te ocurra destruirla!). A continuación salta de nuevo y tendrás acceso a un montón de cajas que contienen bombas líquidas.
Para jugar en el modo avanzado, en el que podrás seleccionar la misión que quieres jugar y recoger así todos los Datachips esenciales que te has dejado, termina el juego.



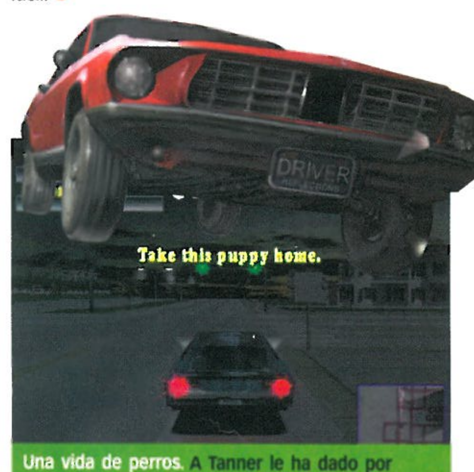
DEMO T HE ITALIAN JOB
En la demo que regalábamos con la *PSMag59*, puedes darte una vueltecita a tu aire por Londres. Al principio, en lugar de seguir hacia delante, pon la marcha atrás y sigue así hasta que choques con algo. A continuación gira y comprobarás que no hay límite de tiempo.



DRIVER

CÓMO... PROTEGER AL PRESIDENTE

La última misión de *Driver* es mucho más chunga que arrancar una foca bebé de las fauces de una ballena asesina. Tienes que llevar al Presidente desde el extremo oeste de Nueva York hasta un aparcamiento subterráneo situado al sureste. El coche asignado para llevar a cabo tu misión es un cacharro infernal que empezará a experimentar todo tipo de problemas técnicos al más leve toque. Y por si eso no bastara, además de a toda la chusma, también tendrás al departamento de policía de Nueva York al completo pisándote los talones.
Para empezar, cuando te encuentras la carretera bloqueada por taxis, métete por el agujero que hay a la derecha e irás directo hacia una manada salvaje de policías. Los polis intentarán sacarte de la carretera, de modo que esquívalos lo mejor que puedas y toma las curvas lentamente para evitar comerte el asfalto. Acuérdate de mantener la vista pegada a la flecha de dirección que te indica hacia dónde te diriges. Seguro que tendrás que intentarlo más de una vez, pero si tienes problemas de verdad, lo mejor será que desactives el daño del coche, te hará la vida mucho más fácil. ●



Una vida de perros. A Tanner le ha dado por transportar a algún que otro animal

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Para activar estos trucos, mantén pulsado L1 o R1 e introduce el código. Un chillido espeluznante confirmará que has introducido bien el código.

Apretar
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓

Disparar proyectil de fuerza telequinésica
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓

Reaver de Kain
✕, ○, →, △, ←, ←, → ↑

Cruzar puertas
↓, ○, ○, ←, →, ↑, △, ↑

Escalar muros
△, ↓, L2, →, ↑, ↓

Soul Reaver
↓, △, L2, →, →, ↓, ↓, ← △, ↓, →

Todas las habilidades
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓

Disparar glyph
△, →, ↓, ○, ↑

Forzar glyph
←, →, ○, ←, →, ←

Movimiento
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓

Piedra
↓, ○, ↑, ←, ↓, →, →

Sonido
→, →, ↓, ○, ↑, ↑, ↓

Luz del sol
←, ○, ←, →, →, ↑, ↑, ←

Agua
↓, ○, ↑, ↓, →

Mejora de vida (un nivel)
→, ✕, ←, △, ↑, ↓

Mejora de vida (al máximo)
○, ○, ↓, ↑, ↓, ↑

Invenciblidad
↑, ↑, ↑, →, △, □, →

Cargar vida
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←

Dañar a Raziel
←, ○, ↑, ↑, ↓

Mejora de magia (al máximo)
△, →, ↓, →, ↑, △, ←

Cargar magia
→, →, ←, △, ○, ↓

Alivio rápido

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
Selecciona cualquiera de los pilotos disponibles y elige cualquier bicicleta. A continuación, selecciona un circuito e introduce el truco Big Tyres (pausa el juego, mantén pulsado L1 e introduce ↓, ○, ○, ↓).
De esta forma podrás conseguir 10.000 puntos con una sola acrobacia y contemplar cómo la cabeza de tu piloto se vuelve de color y se pone a dar vueltas (en plan niña del *Exorcista*).



RESIDENT EVIL 2

CÓMO... COMPRARTE CUATRO TRAPITOS

TRAJES ALTERNATIVOS
Elige el nivel de dificultad Normal y dirígete a la comisaría sin recoger nada. En el paso inferior te encontrarás a un nuevo zombi. Se trata de Brad Vickers, el piloto del helicóptero de *Resident Evil*. Cárgatelo y luego rebusca en el cadáver hasta que encuentres una llave. Llévatela a la Sala oscura y abre la taquilla.

LANZACOHETES ILIMITADO
Termina el primer escenario en menos de tres horas con una calificación de A o B.

AMETRALLADORA ILIMITADA
Termina el primer escenario en menos de dos horas y media con una calificación de A o B.

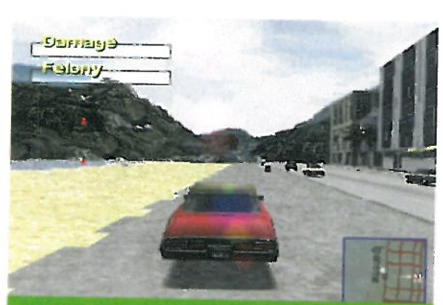
AMETRALLADORA GATLING ILIMITADA
Termina el segundo escenario en menos de una hora y media con una calificación de A.

FOTO DE REBECCA
Busca en el escritorio situado a mano izquierda en la oficina S.T.A.R.S. unas 50 veces hasta que encuentres un carrete. Recógelo y ve al laboratorio fotográfico para revelarlo. Se trata de una foto de Rebecca con uniforme de baloncesto. Toma ya.

DRIVER 2

CÓMO... FACILITARTE LAS COSAS

Con *Driver 2* en edición Platinum ya va siendo hora de que te pases la última misión (sí, sí, ya sabemos que es igual de chunga que la de su predecesor). Sigue la ruta marcada con puntos negros en nuestro mapa de Río y seguro que te sale bordado después de intentarlo algunas veces. Al principio, salta por la rampa y desvíate a la izquierda, hacia la playa, para esquivar a los gángsters. Continúa tu camino y mantente delante del helicóptero de Lenny siempre que sea posible para que puedas hacerte con algo de tiempo, vital para esos trompazos inevitables.



De Río me río. La playa de Copacabana: chicas, fútbol y más chicas... ¡Y ni rastro de José Luis Perales!

GIRAR
Pulsa △ cuando tomes una curva a gran velocidad y conseguirás superarla deslizándote. Pero cuidadito cuidadín, porque tendrás que rectificar la dirección raudo y veloz.

FRENAR
Pulsa △ y □ a la vez para frenar en seco y no terminar empotrado en muros, postes de la luz y un largo etcétera.

PONER A CERO TU MEDIDOR DE DELITOS
Si tu coche canta más que las zapatillas de un anuncio de Devorolor porque te has dedicado a arrasar la ciudad, lo único que tienes que hacer es detener el vehículo, salir y birlar otro carro para poner a cero el medidor de delitos. Si te persiguen no podrás salir del coche, de modo que mejor será que primero te deshagas de la bofia y luego cambies de vehículo.

UN MERECIDO DESCANSO
Tanner puede salir de su vehículo cuando está parado pulsando △ + ↑ Si encuentras una silla a la puerta de una café por ejemplo, puedes sentarte en ella (pulsa △ cuando te encuentres a su lado) y dedicarte a contemplar el mundo. Pulsa SELECT para cambiar la vista a primera persona.



THE ITALIAN JOB

CÓMO... PROTEGER AL PRESIDENTE

Desbloquear todas las misiones en el modo *The Italian Job*
Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado

Desbloquear todos los puntos de control
Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo

Desbloquear todos los incineradores
Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo

Desbloquear todas las carreras libres
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Círculo

Desbloquear todos los retos
Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo

DRIVER

CÓMO...JUGAR DURO CUANDO JUEGAN DURO

Introduce estos trucos en el menú principal y, a continuación, ve al menú de trucos y selecciona el que quieras.

Invencibilidad
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Sin peleas con la bofia
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

Dirección en las ruedas de detrás
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, L1, R2, R1

Suspensión larga
R2, L2, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, L1, R2, R1

Mini-coches
Introduce rápidamente R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2 L2.. Nota: la detección de colisiones seguirá funcionando como si los coches conservaran el tamaño normal.

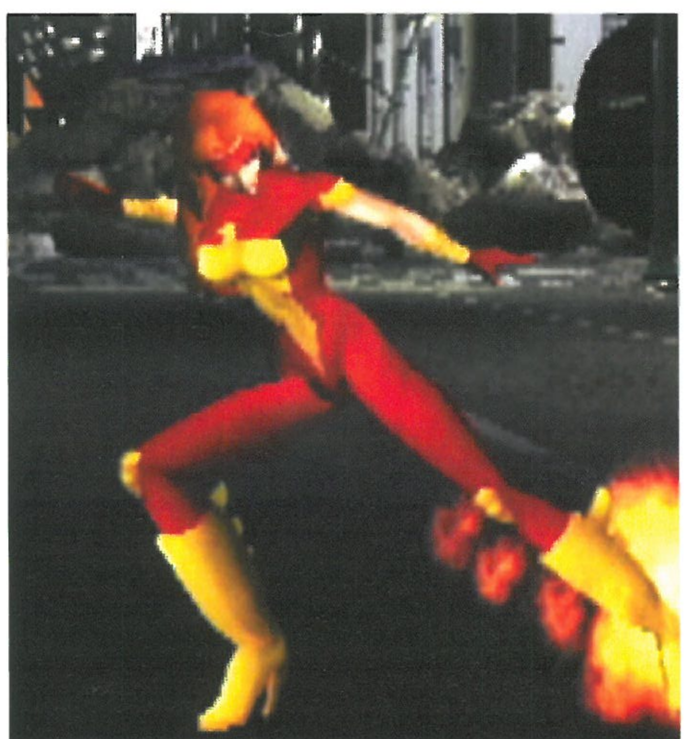
Pantalla del revés
Introduce rápidamente R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1

Ver créditos
Introduce rápidamente L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

CÓMO... PEGARSE MAMPORROS GENÉTICOS

Código maestro
Pulsa SELECT, ↓, R2, L1, R1, L2 en la pantalla de inicio principal para desbloquear todas las opciones: secuencias de vídeo introductorias, cambiar vestuario, fragmentos de cómo se hizo la película, The Pool Party, a Mariposa Mental, Juggernaut, Spider-Man y al Profesor X.
Para utilizar a Spider-Man, destaca a Cíclope y mantén pulsado L1 en la pantalla de selección de personaje. Para usar al Profesor X, destaca a Magneto y repite el proceso anterior.





FEAR EFFECT 2

EFFECT 2: RETRO HELIX

CÓMO... SOBREVIVIR A ESTA AVENTURA HACIENDO TRAMPAS

Modo trucos
Pásate todo el juego una vez y guarda los datos. A continuación carga esos datos y empezarás otra partida con el nivel de dificultad difícil. No obstante, en esta ocasión podrás acceder al panel de códigos que ves al principio de la partida. Introduce los códigos siguientes para activar los trucos correspondientes.

Todas las armas
11692

Munición ilimitada
61166

Modo cabezones
10397

Galería de arte en el disco 2
Introduce el disco 2 y, en la pantalla de inicio, pulsa ↑, ↑, R1, R1, R1, y Cuadrado.. Ve al menú Opciones y selecciona Extra.

Galería de arte en el disco 3
Introduce el disco 3 y, en la pantalla de inicio, pulsa L1, R2, L1, R2, L1, y Cuadrado. Ve al menú Opciones y selecciona Extra.

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE
Y ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE..

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € / 8.319 ptas. (lo cual supone un ahorro de más de 5.000 ptas.) y participar en la promoción vigente. (Europa: 81'15 € /13.502 ptas. Resto del mundo: 107,60 € /17.903 ptas.).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de ...... de 200...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

20 exclusivas mochilas PS one™ que no encontrarás a la venta en ningún comercio. Ya lo sabes, si quieres que tu espalda se convierta en centro de atención de todas las miradas ¡SUSCRÍBETE!



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

¡Los movimientos y los ataques de todos los personajes al descubierto!



X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS: ☑ VISIÓN CON RAYOS-X ☑ UNA LENGUA DEL TAMAÑO DE NORUEGA ☑ MÁS MOVIMIENTOS QUE CHIQUITO CONTANDO UN CHISTE ☑ MIEDO A LAS PELEAS ☒

Selección de nivel

ATAQUES BÁSICOS

ATAQUES DE PIE

Puñetazo 1	□
Puñetazo 2	○
Puñetazo especial	□ + ○
Patada 1	×
Patada 2	△
Patada especial	× + △

ATAQUES AGAZAPADOS

Puñetazo agazapado 1	↓ + □
Puñetazo agazapado 2	↓ + △
Agazapado especial 1	↓ + □ + △
Patada agazapado 1	↓ + ×
Patada agazapado 2	↓ + ○
Agazapado especial 2	↓ + × + ○

ATAQUES CON SALTO

Puñetazo aéreo 1	↑ + □
Puñetazo aéreo 2	↑ + △
Agresión con salto 1	↑ + □ + △
Patada aérea 1	↑ + ×
Patada aérea 2	↑ + ○
Agresión con salto 2	↑ + × + ○

LLAVES

Llave básica	× + □
Llave de asalto	→ + × + □
Llave de inversión	← + × + □



LISTA DE MOVIMIENTOS POR PERSONAJE



CÍCLOPE

Estilo de combate: Suelo
Ataque: ★★★
Defensa: ★★★★
Curva de aprendizaje: ★★★

Cíclope es un personaje bastante sencillo de controlar. Sus ataques ópticos pueden inmovilizar a cualquier enemigo aunque esté a gran distancia. Es un personaje fuerte y seguro. Cíclope es un pelín lento, pero versátil gracias a sus ataques especiales mortales. Con algo de práctica podrás alcanzar a tus oponentes de forma instintiva con ataques ópticos sin complicarte demasiado la vida al apuntar.

Para vencerle: Agáchate cuando utilice su ataque láser horizontal, acércate de un salto a él y dale caña con ráfagas cortas de ataques o combos, pero asegúrate de no estar cerca de él demasiado tiempo o terminarás frito.

ATAQUES ESPECIALES:

Rayo	↓, →, □
Rayo 2	↓, →, △
Gancho óptico	↓, ←, □
Gancho óptico 2	↓, ←, △
Gancho óptico 3	↓, ←, □ + △
Superpatada power flash	↓, ←, ×
Superpatada power flash 2	↓, ←, ○
Superpatada power flash 3	↓, ←, × + ○
Rayo aéreo	↑, ↓, →, □
Rayo barrido aéreo	↑, ↓, ←, □

SUPERATAQUES:

Hiper patada power flash	↓, →, × + ○
Hiper combo rápido	←, →, □ + △
Explosión final	↓, →, □ + △
Explosión final aérea	↑, ↓, →, □ + △

COMBOS:

Combo cadena 1	□, ×, △, △
Combo cadena 2	↓ + □, ↓ + ×, ↓ + ○, ↓ + × + ○
Combo especial 1	□, ×, △, ↓, ←, △
Combo especial 2	↓ + ×, ↓ + ○, ↓, ←, ×
Supercombo	□, △, ←, → + □ + △

Combo maestro
□, ×, △, ↓ + ○, ↓, ←, × + ○, ←, → + □ + △

COMBOS AÉREOS

Combo cadena 1	↓ + △, ↑, □, △, △
Combo cadena 2	↓ + □, ↓ + ×, ↓ + △, ↑, □, ×, △, ○
Combo especial 1	↓, ←, □ + △, ↑, □, ×, △, ↓, →, □
Combo especial 2	↓, ←, × + ○, ↑, □, △, △, ↓, ←, □
Supercombo	↓, →, × + ○, ↑, ×, ○, ↓, →, □ + △

Combo maestro
↓, →, × + ○, ↑, □, ×, △, ○, ↑, →, □ + △



LOBEZNO

Estilo de combate: Suelo
Ataque: ★★★★
Defensa: ★★
Curva de aprendizaje: ★★

Lobezno es el personaje ideal para principiantes. Aunque es pequeño, sus ataques y combos con las garras a poca distancia son devastadores, de modo que hasta los más paquetes deberían ganar con él. Su defensa es débil, a pesar de que cuenta con un útil superataque que le permite recuperarse rápidamente. Si te acorralan, utiliza uno de sus saltos de lobo y seguro que salvas el pellejo.

Para vencerle: Si estás jugando con un personaje que levita, no deberías tener ningún problema para esquivar sus ataques con las garras. No obstante, lo mejor es utilizar contraataques cuando utilice combos y llaves.

ATAQUES ESPECIALES:

Frenesí de cortes	↓, →, □
Salto de lobo	↓, ←, ×
Salto de lobo 2	↓, ←, ○
Salto de lobo 3	↓, ←, × + ○
Patada giratoria	↓, ←, ×, ×
Asalto con garras	↓, ←, ×, □
Cortes frenéticos	↑, ↓, →, □
Ataque con garras	↑, ↓, →, ×

SUPERATAQUES:

Corte preciso	↓, →, × + ○
Entrega especial	↓, ←, □ + △
Regeneración rápida	→, ←, × + ○

COMBOS:

Combo cadena 1	□, ×, ○, ○
Combo cadena 2	↓ + ×, ↓ + △, ↓ + △
Combo especial 1	○, ○, ↓, →, □
Combo especial 2	↓ + □, ↓ + △, ↓, →, △
Supercombo	□, ×, △, ↓, ←, □ + △

Combo maestro □, ×, △, ↓, →, △, ↓, ←, □ + △

COMBOS AÉREOS:

Combo cadena 1	□ + △, ↑, □, △, △
Combo cadena 2	×, ○, □ + △, ↑, ×, ○, ○
Combo especial 1	□, △, ○, ↓, →, △, ↑, □, △, ↓, →, △
Combo especial 2	↓ + □, ↓ + ×, ↓ + △, ↓, →, △, ↑, ○, ↓, →, △

Combo maestro
□, ×, △, ○, ↓, →, △, ↑, □, ×, △, ↓, →, △



GAMBITO

Estilo de combate: Suelo
Ataque: ★★★
Defensa: ★★★★
Curva de aprendizaje: ★★★★

Si no te gusta la fuerza bruta, lo mejor será que elijas a Gambito. Es experto en mantener a sus oponentes a raya con la ayuda de sus palos y proyectiles explosivos. Los palos tienen un alcance considerable y sus ataques especiales mutantes son de lo más potentes. Resultan especialmente útiles para realizar los combos aéreos, que le permiten utilizar sus super ataques y prepararse para el asalto siguiente.

Para vencerle: Ni se te ocurra acercarte a Gambito. Quédate en un segundo plano y espera a que él se ponga a correr hacia ti. Por otra parte, si utilizas demasiados ataques en posición agachada, se lo pondrás muy difícil.

ATAQUES ESPECIALES:

Seguro	↓, ←, □
Seguro 2	↓, ←, △
Seguro 3	↓, ←, □ + △
Blackjack	←, → + □
Blackjack 2	←, → + △
Blackjack 3	←, → + □ + △
Bastón de elevación	←, → + ⊗
Bastón de elevación 2	←, → + ○
Bastón de elevación 3	←, → + ⊗ + ○
Blackjack aéreo	↑, ↓, →, □
Blackjack aéreo 2	↑, ↓, ←, □

SUPERATAQUES:

Bastón cargado	↓, ←, ⊗ + □
Truco de cartas	↓, ←, ⊗ + ○
Recogida 52 cartas	→, → + □ + △

COMBOS:

Combo cadena 1	□, ⊗, ○, □ + △
Combo cadena 2	↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ○
Combo especial 1	□, ⊗, ○, ←, →, □ + △
Combo especial 2	↓ + △, ←, →, ⊗ + ○, ←, → + □ + △
Supercombo	□, ⊗, △, ⊗ + ○, ↓, ←, ⊗ + □
Combo maestro	⊗, ○, ↓ + △, ←, →, ⊗ + ○, →, → + □ + △

COMBOS AÉREOS:

Combo cadena 1	↓ + □ + △, ↑, □, △, △
Combo cadena 2	↓ + □ + △, ↑, ⊗, ○
Combo especial 1	←, →, ⊗ + ○, ↑, □, ⊗, △, ○, ↓, →, □
Combo especial 2	↓ + ○, ←, →, ⊗ + ○, ↑, □, ⊗, △, ○, □ + △
Combo maestro	↓ + △, ←, →, ⊗, ←, →, ⊗ + ○, →, → + □ + △



TORMENTA

Estilo de combate: Levitación
Ataque: ★★★
Defensa: ★★★
Curva de aprendizaje: ★★★★

Tormenta es un mundo aparte, lo que la convierte en difícil de controlar. Tendrás que aprenderte al dedillo todos sus movimientos ya que sólo cuenta con una limitada gama de soluciones para cada situación. Lo mejor es que te eches hacia atrás de forma constante cuando esté suspendida en el aire y, justo después de que el enemigo realice su ataque, avances para marcarte un potente combo aéreo. Si te quieres asegurar la victoria, consigue que las tres barras del superataque estén a rebosar y luego entra a matar con un ataque diosa del trueno aéreo desde una distancia prudencial.

Para vencerla: Lo más usual es que Tormenta intente levitar para esquivar el alcance de tus ataques. Utiliza un movimiento aéreo especial o dale un buen puntapié de repente para que se dé de morros contra el suelo, donde la podrás poner a caldo.

ATAQUES ESPECIALES:

Relámpago bala	↓, ←, □
Relámpago bala 2	↓, ←, △
Relámpago bala 3	↓, ←, □ + △
Taladro eléctrico	←, → + □
Taladro eléctrico 2	←, → + △
Taladro eléctrico 3	←, → + □ + △
Rayo	←, → + ⊗
Rayo 2	←, → + ○
Rayo 3	←, → + ⊗ + ○
Electricidad estática	↑, ↓ + □

SUPERATAQUES:

Fuerza estática	○, ↑, △
Taladro hiper eléctrico	→, → + □ + △
Diosa del trueno	→, → + ⊗ + ○
Diosa del trueno aéreo	↑, ↓, →, ⊗ + ○

COMBOS:

Combo cadena 1	□, ⊗, △, ○, □ + △
Combo cadena 2	↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ○, ↓ + □ + △, □ + △
Combo especial 1	○, ○, ↓, ←, △
Combo especial 2	□, △, ○, ←, →, ○, ←, →, ⊗ + ○
Supercombo	□, ⊗, △, ○, →, → + □ + △
Combo maestro	□, ⊗, ↓ + △, ↓ + ⊗ + ○, →, → + □ + △

COMBOS AÉREOS:

Combo cadena 1	□, △, ↓ + ⊗ + ○, ↑, □, △, △
Combo cadena 2	↓ + ⊗ + ○, ↑, □, △, ⊗ + ○
Combo especial 1	△, ○, ←, →, ○, ↑, □, ⊗, □ + △, ⊗ + ○
Supercombo	△, ○, ←, →, ○, ↑, □, ⊗, △, ○, ↓, →, ⊗ + ○
Combo maestro	←, →, ○, ←, →, ⊗ + ○, ↑, △, ↓, →, ⊗ + ○



FÉNIX

Estilo de combate: Levitación
Ataque: ★★★★
Defensa: ★★★★
Curva de aprendizaje: ★★★★

Fénix dispone de algunos ataques especiales que dejan fuera de combate al más gallito. Aunque sus ataques fénix de fuego achicharran a sus enemigos a poca distancia, también pueden alcanzar a los más lejanos desplazándose por el aire. Sus superataques no sólo dañan muchísimo, sino que también confunden a los rivales de forma temporal. Con la práctica suficiente en el modo de estudio independiente, Fénix es una de las luchadoras más temibles de *X-Men*.

Para vencerla: Cuando la controla el ordenador, vencer a Fénix es pan comido. Los que consigan apañárselas después de uno de sus ataques de confusión (que va y te cambia los controles), no tendrán problema para darle una buena tunda.

ATAQUES ESPECIALES:

Bengala terrestre	↓, →, ⊗
Bengala terrestre 2	↓, →, ○
Bengala terrestre 3	↓, →, ⊗ + ○
Pájaro de fuego	↑, ↓, →, □
Pájaro de fuego 2	↑, ↓, →, △
Pájaro de fuego 3	↑, ↓, →, □ + △
Flecha abrasadora	↑, ↓, →, ⊗
Flecha abrasadora 2	↑, ↓, →, ○
Flecha abrasadora 3	↑, ↓, →, ⊗ + ○

SUPERATAQUES:

Confusión metafísica	↓, ←, □ + △
Flecha ardiente	↑, ↓, ←, ⊗ + ○
Vuelo abrasador	↓, →, □ + △
Vuelo abrasador aéreo	↑, ↓, ←, □ + △
Proyectil de empatía	→, ←, □ + △

COMBOS:

Combo cadena 1	□, △, ○, □ + △
Combo cadena 2	↓ + □, ↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + △
Combo especial 1	□, ⊗, ○, ↓, →
Combo especial 2	↓ + □, ↓ + △, ↓ + △, ↓, →, ○
Supercombo	□, △, ↓ + ○, ↓, ←, □ + △
Combo maestro	□, △, △, ↓, ←, □ + △

COMBOS AÉREOS:

Combo cadena 1	□, △, ↓ + ○, ↑, ⊗, ○, ○,
Combo cadena 2	↓ + ⊗, ↓ + ○, ↑, □, △, △
Combo especial 1	□, ⊗, ↓ + ○, ↑, ↓, →, ⊗ + ○
Combo especial 2	↓ + □, ↓ + ⊗, ↓ + ○, ↑, ↓, →, ⊗ + ○
Supercombo	□, ⊗, ↓ + □, △, ↑, □, ⊗, ↓, ←, □ + △
Combo maestro	□, ⊗, ↓ + △, ↓ + △, ↓, →, □ + △



BESTIA

Estilo de combate: Suelo
Ataque: ★★★★
Defensa: ★★
Curva de aprendizaje: ★★

Aunque parezca sorprendente, la Bestia es el mutante más ágil de todos. Sus ataques especiales, e incluso los normales, conseguirán amilanar a los oponentes más fieros. Además, su estilo acrobático consigue que el efecto de sus combos sea letal. La longitud de sus brazos le proporciona un alcance excepcional (parecido al de los bastones de Gambito) y es la mar de rápido. No obstante, incluso con sus potentes e increíbles súper ataques, es fácil que le arrinconen en una esquina, de modo que lo mejor es inmovilizar al contrincante en el suelo o realizar un simple combo aéreo.

Para vencerle: La mejor estrategia para darle su merecido a la Bestia de forma más o menos rápida es lanzar un contraataque y utilizar la defensa hasta que llegue el momento oportuno de realizar un ataque rápido o un ataque especial corto.

ATAQUES ESPECIALES:

Patada con voltereta sobre las manos	↓, ←, □
Patada con voltereta sobre las manos 2	↓, ←, △
Patada con voltereta sobre las manos 3	↓, ←, □ + △
Tropezón	↓, ←, ⊗
Tropezón 1	↓, ←, ○
Tropezón 2	↓, ←, ⊗ + ○
Torpedo azul	↑, ↓ + □

SUPERATAQUES:

Infierno animal	↓, →, ⊗ + ○
Rifirrafe sísmico	↓, →, □ + △
A tope	←, →, ⊗ + ○

COMBOS:

Combo cadena 1	□, ⊗, △, ○, ○
Combo cadena 2	↓ + □, ↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ○
Combo especial 1	□, △, ↓, ←, △
Combo especial 2	↓, ←, ⊗, ↓ + ⊗ + ○, ↓, ←, □ + △
Supercombo	□, △, ○, ○, ↓, →, ⊗ + ○
Combo maestro	□, ⊗, △, ○, □ + △, ↓, →, □ + △

COMBOS AÉREOS:

Combo cadena 1	□ + △, ↑, ⊗, ○, ○
Combo cadena 2	□, ⊗, □ + △, ↑, □, ⊗, △, ○, ○
Combo especial 1	□ + △, ↑, ○, ↓ + □
Combo especial 2	↓ + ⊗, ↓ + ○, □ + △, ↑, □, ⊗, △, ○, ↓ + □
Combo maestro	⊗, ○, □ + △, ↑, □, ⊗, ○, ↓ + □



SAPO

Estilo de combate: Suelo

Ataque: ★★★★

Defensa: ★★★

Curva de aprendizaje: ★★★

Sapo es un luchador totalmente versátil. Es rápido tanto en el aire como en el suelo, de modo que puede desconcertar con facilidad a su adversario. Puede ganar utilizando ataques simples y especiales. Además, los ataques con la lengua le permiten inmovilizar a sus rivales y sus proyectiles venenosos alcanzarán al oponente desde cualquier parte, por lejana que sea. Utiliza el salto de la rana para escapar cuando te acorralen en una esquina.

Para vencerle: Utiliza series de patadas aéreas y saltos defensivos para responder a los ataques aéreos del Sapo. También es aconsejable esquivar sus lengua y sus vómitos venenosos. Los personajes que pueden levitar son los que lo tienen más fácil si quieren probar las ancas de rana.

ATAQUES ESPECIALES:

Venenoso	↓, →, ⊡
Balanceo trasero	↓, ←, ◎
Salto lily pad	↓, ←, ◎, ⊡
Deslizamiento de renacuajo	↓, ←, ◎, ⊗
Patada taladro	↑, ↓ + ⊗
Trampa voladora	↓, → + ⊗

SUPERATAQUES:

Puntapié de rana toro	←, → + ⊡ + ◬
Patas locas	↓, ←, ⊡ + ◬
Sapo volador	←, → + ⊗ + ◎

COMBOS:

Combo cadena 1	⊡, ⊗, ◬, ◬
Combo cadena 2	↓ + ◬, ↓ + ◎, ↓ + ◎
Combo especial 1	+ ◬, ↓ + ◎, ↓, →, ◬
Combo especial 2	↓ + ⊡, ↓ + ⊗, ↓ + ◬, ↓ + ◎, ↓, →, ◎

Supercombo
↓ + ⊗, ↓ + ◬, ↓ + ◎, ↓ + ⊡ + ◬, ↓, ←, ⊡ + ◬

Combo maestro
⊗, ◬, ↓ + ⊡ + ◬, ↓, ←, ⊡ + ◬, ↓, →, ⊡

COMBOS AÉREOS:

Combo cadena 1	⊗ + ◎, ↑, ⊡, ⊗, ◬, ◎
Combo cadena 2	⊗, ◬, ◎, ↑, ⊡ + ◬
Combo especial 1	↓ + ⊗, ↓ + ◎, ⊗ + ◎, ↑, ◬, ↓ + ⊗
Combo especial 2	↓ + ⊗, ◬, ◎, ↑, ⊡, ⊗, ◬, ↓ + ⊗

Combo maestro
↓ + ◎, ↓ + ⊡ + ◬, ↓, ←, ⊡ + ◬, ↑, ◬, ↓ + ⊗



MÍSTICA

Estilo de combate: Suelo

Ataque: ★★★

Defensa: ★★★★

Curva de aprendizaje: ★

La mayor parte de los ataques especiales de Mística se basan en su Cañón de plasma, ya que puede utilizarlo a poca distancia para chamuscar a sus enemigos o a larga distancia para pararles los pies con ráfagas cortas de disparos. Con algo de práctica no tendrás problema para mantener la guardia a lo lejos y luego agacharte o saltar para realizar ataques. Sus combos también constituyen una solución la mar de simple para ganar, ya que la mayor parte termina con una lluvia de fuego mortífera.

Para vencerla: Tendrás que ser rápido, de modo que es posible que tengas que intentarlo un par de veces. Lo ideal es que consigas saltar sus disparos y esquivar sus asaltos aéreos con relativa facilidad.

ATAQUES ESPECIALES:

Tiro a la cabeza	↓, →, ⊡
Tiro sorpresa	↓, →, ◬
Barrepiernas	↓, →, ⊡ + ◬
Tiro de ocasión	↓, ←, ⊗
Tiro de ocasión 2	↓, ←, ◎
Tiro de ocasión 3	↓, ←, ⊗ + ◎
Tiro rayo aéreo	↑, ↓, →, ⊡

SUPERATAQUES:

Tiro a las tripas	↓, ←, ⊗ + ⊡
Ráfaga revólver	↓, ←, ⊡ + ◬
Ráfaga revólver aéreo	↑, ↓, ←, ⊡ + ◬
Entusiasmo	↓, →, ⊗ + ◎

COMBOS:

Combo cadena 1	⊗, ◬, ◎, ◎,
Combo cadena 2	⊡, ⊗, ◬, ↓ + ◎, ↓ + ◎
Combo especial 1	↓ + ⊗, ↓ + ◎, ↓ + ◎, ↓, →, ⊡ + ◬
Combo especial 2	⊡, ⊗, ↓, ←, ⊗ + ◎

Supercombo	⊡, ◬, ◬, ↓, ←, ⊡ + ◬
Combo maestro	⊡, ⊗, ◬, ◬, ↓, →, ⊗ + ◎

COMBOS AÉREOS:

Combo cadena 1	⊡, ◬, ◬, ↑, ⊗, ◎, ◎
Combo cadena 2	↓ + ⊗, ↓ + ◎, ⊡ + ◬, ↑, ⊡, ⊗, ◎, ⊡ + ◬
Combo especial 1	◬, ◎, ⊡ + ◬, ↑, ⊡, ⊗, ◎, ↓, →, ⊡
Combo especial 2	↓, ←, ⊗ + ◎, ↑, ⊡, ⊗, ◎, ↓, →, ⊡ + ◬
Supercombo	⊡, ⊗, ◬, ◬, ↑, ⊡, ⊗, ⊡ + ◬, ↓, ←, ⊡ + ◬

Combo maestro
◬, ◬, ↓, ←, ⊗ + ◎, ↑, ⊡, ⊗, ◎, ↓, ←, ⊡ + ◬



DIENTES DE SABLE

Estilo de combate: Suelo

Ataque: ★★★★

Defensa: ★

Curva de aprendizaje: ★★★★

Dientes de Sable es un tipo enorme y muy potente, capaz de realizar ataques frenéticos y de machacar a sus enemigos con ataques especiales con salto. Desgraciadamente es lento y, por tanto, un blanco fácil para los oponentes más ágiles. A causa de su falta de maniobras defensivas, resulta un personaje ideal para jugadores que dan la talla con oponentes que disponen de una variedad limitada de opciones. Un reto con todas las letras.

Para vencerle: No te decantes por ataques cortos o especiales porque en cuanto hayas realizado tu movimiento te quedarás indefenso. Lo mejor es que te mantengas lo más lejos posible de sus fauces mortales y saltes por encima de él antes de realizar un combo aéreo.

ATAQUES ESPECIALES:

Arañazo polvoriento	↓, ← + ⊗
Trituradora corporal	↓, ← + ⊡
Trituradora corporal 2	↓, ← + ◬
Trituradora corporal 3	↓, ← + ⊡ + ◬
Tratamiento III	↓, ←, ◎
Picadora	↑, ↓, →, ⊡

SUPERATAQUES:

Asistencia mutante	⊡, ◎, ←, ⊡
Martilleo de garras	↑, ↓ + ⊡ + ◬
Aporreo en el suelo	↓, ←, ⊡ + ◬
Fuerza desenfrenada	⊡, ◎, ←, ◬

COMBOS:

Combo cadena 1	⊡, ◬, ◬
Combo cadena 2	↓ + ⊗, ↓ + ◎, ↓ + ◎
Combo especial 1	⊡, ⊗, ◎, ←, →, ⊡ + ◬
Combo especial 2	⊡, ⊗, ◎, ↓, ←, ◎

Supercombo
↓ + ⊡, ↓ + ⊗, ↓ + ◬, ↓ + ◎, ↓, ←, ⊡ + ◬

Combo maestro	⊡, ◬, ◎, ↓, ←, ⊡ + ◬

COMBOS AÉREOS:

Combo cadena 1	↓ + ⊡ + ◬, ↑, ⊡, ◬, ◬
Combo cadena 2	↓ + ⊗, ↓ + ⊡ + ◬, ↑, ⊗, ◎, ◎
Combo especial 1	↓ + ⊡ + ◬, ↑, ⊗, ◎, ↓, →, ⊡
Combo especial 2	↓ + ⊡, ↓ + ⊗, ↓ + ⊡ + ◬, ↑, ⊡, ◬, ↓, →, ◬
Supercombo	↓ + ⊗, ↓ + ⊡ + ◬, ↑, ⊡, ⊗, ◬, ↓ + ⊡ + ◬

Combo maestro
◬, ◎, ↓, ←, ⊡ + ◬, ↑, ⊡, ⊗, ◬, ↓ + ⊡ + ◬



MAGNETO

Estilo de combate: Levitación

Ataque: ★★★★

Defensa: ★★★★

Curva de aprendizaje: ★★★

Magneto es capaz de mostrar su lado más agresivo a través de sus potentes combos y ataques magnéticos especiales que pueden dejar fuera de combate a sus enemigos en un periquete. En cuestión de defensa se vale de su habilidad para manipular a los oponentes desde la distancia. Te costará pillarle el tranquillo, pero pronto te darás cuenta de que realizar sus superataques es relativamente fácil. Con este tipo de poder, pocas veces te verás sometido a presión y podrás jugar a tu antojo con tus rivales.

Para vencerle: Con los poderes que tiene, no es extraño que Magneto prefiera luchar a distancia, de modo que mantenlo en el suelo y utiliza un montón de combos. Ten cuidado porque a menudo utiliza sus potentes llaves cuando menos te lo esperas.

ATAQUES ESPECIALES:

Chorro magnético	↓, →, ⊡
Chorro magnético 2	↓, →, ◬
Chorro magnético 3	↓, →, ⊡ + ◬
Tentación magnética	↓, →, ⊗
Tentación magnética 2	↓, →, ◎
Tentación magnética 3	↓, →, ⊗ + ◎
Inyección de fuerza	←, → + ⊡
Inyección de fuerza 2	←, → + ◬
Inyección de fuerza 3	←, → + ⊡ + ◬

SÚPERATAQUES:

Hiperimpulso magnético	←, → + ⊗ + ◎
Chorro electromagnético	↓, ←, ⊡ + ◬
Tentación con conmoción cerebral	↓, ←, ⊗ + ◎

COMBOS:

Combo cadena 1	⊡, ⊗, ◎
Combo cadena 2	↓ + ⊗, ↓ + ◬, ↓ + ◎, ↓ + ⊡ + ◬
Combo especial 1	⊡ + ◬, ↓, →, ⊡ + ◬
Combo especial 2	↓ + ⊗, ↓ + ◎, ↓ + ◎, ↓, →, ⊗ + ◎
Supercombo	↓ + ⊡, ↓ + ⊗, ↓ + ◬, ↓, ←, ⊡ + ◬

Combo maestro
←, → + ⊗ + ◎, ⊡, ◎, ↓, →, ⊡ + ◬, ↓, →, ⊗

COMBOS AÉREOS:

Combo cadena 1	←, →, ⊡ + ◬, ↑, ⊡, ◬, ◬
Combo cadena 2	⊡, ⊗, ◎, ↓, →, ⊡ + ◬, ↑, ⊗, ◎, ◎, ◎

Combo maestro
←, →, ⊡ + ◬, ↓, ←, ⊡ + ◬, ↑, ⊗, ◎, ◎, ◎





KAOS

Estilo de combate: Suelo
Ataque: ★★★
Defensa: ★★
Curva de aprendizaje: ★★★★

Kaos es una buena baza gracias a unos combos de combate a poca distancia decentes y súper ataques desde lejos. Desgraciadamente, su medidor de SMI tarda tanto en recargarse que muchas veces le acorralan en desesperadas peleas cuerpo a cuerpo que, normalmente, pierde.

Para vencerle: Mantén a Kaos bajo presión con ataques rápidos y no tardará en derrumbarse. Le gusta usar su Explosión de pulsaciones y su Ráfaga cósmica. Si te mantienes a salvo de este par de ataques, tendrás la victoria al alcance de tu mano.

ATAQUES ESPECIALES:
Explosión de pulsaciones ↓, →, ⊡
Explosión de pulsaciones 2 ↓, →, △
Explosión de pulsaciones 3 ↓, →, ⊡ + △
Combo de patadas sensacional ↓, ←, ⊗
Combo de patadas sensacional 2 ↓, ←, ◎
Combo de patadas sensacional 3 ↓, ←, ⊗ + ◎
Puñetazo caos acelerado ↓, ←, ⊡
Puñetazo caos acelerado 2 ↓, ←, △
Puñetazo caos acelerado 3 ↓, ←, ⊡ + △
Explosión de pulsaciones aérea ↑, ↓, →, ⊡
Explosión de pulsaciones aérea 2 ↑, ↓, ←, ⊡

SUPERATAQUES:
Ráfaga cósmica ↓, →, ⊗ + ◎
Ráfaga cósmica aérea ↑, ↓, →, ⊗ + ◎
Desastre universal ←, →, ⊡ + △
Explosión omnipotente ←, →, ⊗ + ◎

COMBOS:
Combo cadena 1 ⊡, ⊗, △, ◎
Combo cadena 2 ↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ◎, ↓ + ⊗ + ◎
Combo especial 1 ⊡, △, ◎, ↓, ←, ⊡ + △
Combo especial 2 ⊡, ⊗, △, ◎, ↓ + ⊗ + ◎, ↓, ←, ⊗ + ◎
Supercombo ⊡, ⊗, ◎, ⊡ + △, ↓, →, ⊗ + ◎
Combo maestro ⊡, ⊗, ⊡ + △, ←, →, ⊗ + ◎, ↓, →, ⊗ + ◎

COMBOS AÉREOS:
Combo cadena 1 ⊗ + ◎, ↑, ⊡, △, △
Combo cadena 2 ↓ + ⊗, ↓ + ◎, ⊗ + ◎, ↑, ⊡, ⊗, △, ◎, ⊡ + △
Combo especial 1 △, ◎, ↓, ←, ⊗ + ◎, ↑, ⊡, △, ↓, →, ⊡
Combo especial 2 ↓ + ⊗ + ◎, ↓, ←, ⊗ + ◎, ↑, △, ◎, ↓, →, ⊡
Supercombo ↓, →, ⊗ + ◎, ↑, ⊡, △, ◎, ↓, →, ⊗ + ◎
Combo maestro ←, →, ⊗ + ◎, ↑, ⊡, ⊗, △, ◎, ↓, →, ⊗ + ◎



RONDADOR NOCTURNO

Estilo de combate: Suelo
Ataque: ★★★★
Defensa: ★★★★
Curva de aprendizaje: ★★★

Rondador Nocturno, posiblemente el mejor luchador del juego, cuenta con unos movimientos a los que es fácil pillar el tranquillo y que resultan devastadores una vez los tienes por mano. Sus movimientos de teletransporte le permiten desparecer y reaparecer en diferentes posiciones en la pantalla, lo que le hace superior en lo que a defensa concierne. Por otra parte, esta estrategia le convierte en el luchador más impredecible. Es rápido e incluso sus ataques más básicos golpean con fuerza más de una vez, lo que te permitirá encadenar combos como si de coser y cantar se tratara.

Para vencerle: Tu mayor problema al enfrentarte a Rondador Nocturno es su poder para desvanecerse. Sin embargo, se queda congelado medio segundo antes de desaparecer, lo que te brinda una ocasión de oro para darle caña.

ATAQUES ESPECIALES:
Teletransporte ↓, ←, ⊗
Teletransporte 2 ↓, ←, ◎
Teletransporte 3 ↓, ←, ⊗ + ◎
Teletransporte aéreo ↑, ↓, ←, ⊗
Telecuchillada ↓, →, ⊡
Telecuchillada 2 ↓, →, △
Telecuchillada 3 ↓, →, ⊡ + △
Trayectoria inversa ←, →, ⊗
Trayectoria inversa 2 ←, →, ◎
Trayectoria inversa 3 ←, →, ⊗ + ◎

SUPERATAQUES:
Excursión popular ↓, ←, ⊗ + ⊡
Telecombo ↓, →, ⊗ + ◎
High in the sky ↓, ←, ⊡ + △

COMBOS:
Combo cadena 1 ⊡, ⊗, ◎, ⊡ + △
Combo cadena 2 ↓ + ⊡, ↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ⊗ + ◎
Combo especial 1 ⊗, ◎, ⊡ + △, ↓, →, ⊡ + △
Combo especial 2 ↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ⊡ + △, ↓, →, ⊡ + △
Supercombo ↓ + ⊡, ↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ◎, ↓, →, ⊗ + ◎
Combo maestro ⊡, ⊗, ◎, ↓ + ⊗ + ◎, ↓, →, ⊡

COMBOS AÉREOS:
Combo cadena 1 △, ↑, ⊡, △, △
Combo cadena 2 ⊡, ⊗, △, ↑, ⊗, ◎
Combo maestro ↓ + ⊗ + ◎, △, ↑, ⊡, △, ⊗ + ◎



FORJA

Estilo de combate: Suelo
Ataque: ★★★
Defensa: ★★★★
Curva de aprendizaje: ★★★★

Forja es difícil de controlar, de modo que ganar resulta la mar de gratificante. Sobrevive bien en combates cuerpo a cuerpo, y en cuanto le pilles el tranquillo a los múltiples objetivos de sus pistolas/granadas, podrás alcanzar a tus rivales desde donde te plazca. Sus combos resultan abrumadores cuando se sincronizan correctamente y sus ataques especiales no se quedan cortos.

Para vencerle: Deja que te acorrale en un rincón antes de sorprenderle con un combo aéreo.

ATAQUES ESPECIALES:
Descarga de proyectil ↓, →, ⊡
Descarga de proyectil 2 ↓, →, △
Descarga de proyectil 3 ↓, →, ⊡ + △
Lanzamiento de misil ↓, ←, ⊗
Lanzamiento de misil 2 ↓, ←, ◎
Lanzamiento de misil 3 ↓, ←, ⊗ + ◎
Pistola trampa ↓, ←, ⊡
Lanzamiento de mina ↑, ← + ⊡

SUPERATAQUES:
Semiautomático ↓, ←, ⊡ + △
Barril abrasador ↑, ↓, ←, ⊡ + △
El Neutralizador ←, →, ⊗ + ◎
Fuera de órbita ↓, →, ⊗ + ◎

COMBOS:
Combo cadena 1 ⊗, ◎, ◎
Combo cadena 2 ↓ + ◎, ↓ + ⊗ + ◎
Combo especial 1 [illegible], ◎, ↓, →, ⊡ + △
Combo especial 2 ↓, ←, ⊡, ↓, →, ⊡ + △
Supercombo ⊡, ⊗, △, ◎, ⊡ + △, ↓, →, ⊗ + ◎
Combo maestro ←, →, ⊗ + ◎, ↓, →, ⊗ + ◎

COMBOS AÉREOS:
Combo cadena 1 ⊡ + △, ↑, ⊡, △, △
Combo cadena 2 ↓ + ⊡ + △, ↑, ⊡, ⊗, △, ◎
Supercombo ⊡ + △, ↑, ⊡, ⊗, △, ◎, ↓, ←, ⊡ + △
Combo maestro ⊗, ◎, ⊡ + △, ↑, ⊡, ⊗, △, ◎, ↓, ←, ⊡ + △



ROGUE

Estilo de combate: Levitación
Ataque: ★★★★
Defensa: ★★★
Curva de aprendizaje: ★

Los ataques y movimientos de Pícara forman combos de forma fácil y resultan lo suficientemente potentes para provocar mucho daño sin demasiado esfuerzo. Su mejor defensa es echarse atrás constantemente para colocarse fuera de alcance de su oponente mientras se mantiene suspendida en el aire.

Para vencerla: Si pretendes darle una buena, utiliza combos y combos aéreos: los ataques sencillos sólo provocarán que se defienda y, por tanto, contraataque. Si ves que intenta escapar volando, atízale un buen patadón antes de que huya.

ATAQUES ESPECIALES:
Parte-mandíbula ↓, →, ⊡
Parte-mandíbula 2 ↓, →, △
Parte-mandíbula 3 ↓, →, ⊡ + △
Gracia sureña ↓, →, ◎
Habilidad absorbente ↓, ←, ⊡
Inmersión de altura ↑, ↓ + ⊡
Inmersión de altura 2 ↑, ↓ + △
Inmersión de altura 3 ↑, ↓ + ⊡ + △

SÚPER ATAQUES:
Drenaje energético ↓, →, ⊗ + ◎
Golpe KO ↑, ↓, →, ⊡ + △
Golpe rompe-huesos ←, →, ⊡ + △
Golpe meteórico ↓, ←, ⊡ + △

COMBOS:
Combo cadena 1 ⊗, ◎, ◎
Combo cadena 2 ⊡, ⊗, △, △
Combo especial 1 ↓ + ⊡, ↓ + ⊗, ↓ + △, ↓, →, ⊡ + △
Combo especial 2 ⊡, △, △, ↓, →, ⊡ + △
Supercombo ⊡, ⊗, △, ◎, ←, →, ⊡ + △
Combo maestro ⊗, △, ◎, ⊡ + △, ↓, →, ⊡ + △, ←, →, ⊡ + △

COMBOS AÉREOS:
Combo cadena 1 ↓, △, ↑, ⊡, △, △
Combo cadena 2 ↓ + ⊡, ↓ + ⊗, △, ↑, ⊗, ◎, ◎
Combo especial 1 ⊡, △, △, ↓, →, ⊡ + △, ↑, ↓ + ⊡ + △
Supercombos ↓ + ⊗, △, ↑, ⊡, ⊗, △, ◎, ↓, →, ⊡ + △
Combo maestro ⊡, △, △, ↓, →, ⊡ + △, ↑, ⊡, △, ↓, →, ⊡ + △, △

NIVEL SECRETO

Cómo desbloquearlo todo y vivir una fiestecita en la piscina con la Patrulla X

Oculto en lo más profundo de *X-Men: Mutant Academy 2* se encuentra un nivel secreto en el que ciertos gamberros mutantes se han quitado la ropa de faena y se han enfundado sus correspondientes bikinis y bañadores marca paquete para disfrutar de una fiesta en la piscina. No obstante, como son X-Men hasta la médula, además de haraganear junto a la piscina también tienen tiempo para tirarse los platos a la cabeza y liarse a mamporrazos los unos con los otros. Para conseguir el nivel de la fiesta (también conocido como Pool Party), tienes que desbloquearlo todo todito todo. Existen dos maneras para conseguirlo: una fácil y una difícil. Si te decantas por la difícil, prepárate para luchar con un sinfín de mutantes un montón de veces, pero si eres listo y eliges la fácil lo único que tienes que hacer es introducir el código siguiente:

Desbloquear todo
En la pantalla principal, pulsa SELECT, luego ↓ y, a continuación, R2, L1, R1, L2.

Una vez hecho esto, pasarás al modo versus y la Pool Party aparecerá como una de las opciones en la selección de campos de batalla.

Y que no se te vaya a olvidar embadurnarte con crema solar...



Salto mortal. Lánzate desde el trampolín para darle algo de altura a tus ataques



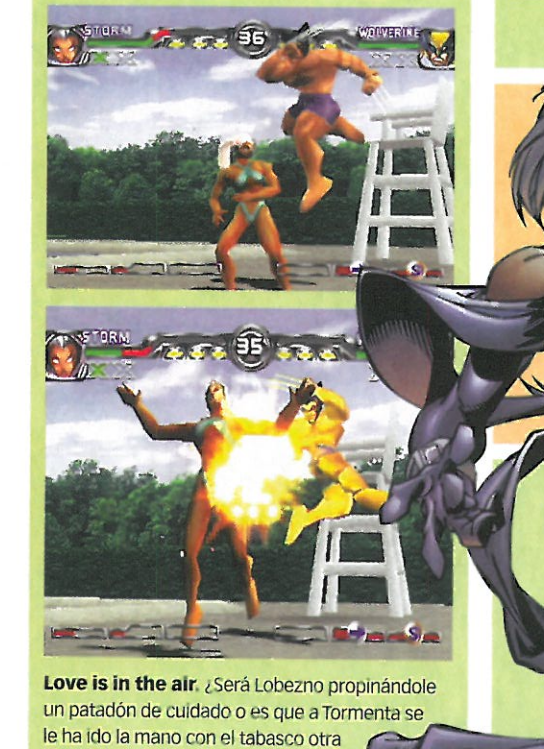
La canción del verano. Contonear el cuerpo al ritmo de las canciones de moda es indispensable en cualquier fiesta que se precie



Latin lover. El bueno de Juggernaut muestra sus encantos a las damas



Empate fijo. Parece igual de equitativo que un combate entre Galindo y Mike Tyson



Love is in the air. ¿Será Lobezno propinándole un patadón de cuidado o es que a Tormenta se le ha ido la mano con el tabasco otra vez? Sea como sea, vaya *mini* bikini más provocativo luce la amiga...





PSMag ANTERIORES

46



CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasión!, Silent Bomber, Moho, Vib Ribbon (demos jugables). Además, vídeos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE

47



CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Millo Migña, Sydney 2000 e Infostation

48



CD 48: Sydney 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Mr Driller, Terracon y Formula one 2000. Además, vídeos de Driver 2, Superman, Ducati Life y LMA Manager 2001.

49



CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Soo Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon

50



CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Telefecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX

51



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

52



CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

53



CD 53: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, ¿Quién quiere ser millonario?, Legend of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater 2, Spyro: El año del dragón y Ready 2 Rumble Round 2 (demos jugables). Además, vídeos de WDL: War Jetz y de Warriors of Might & Magic

54



CD 54: Batman of the Future y Telefecos: Una aventura monstruosa (demos jugables). Además, vídeos de C-12: Resistencia final, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes 2, El emperador y sus locuras, ISS Pro Evolution 2, Ready to Rumble Round 2 y Burstrick

55



CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Reaver: Legacy of Kain, Pipemania 3D (demos jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark IV, Mort the Chicken, Final Fantasy IX

56



CD 56: demos jugables de Alone in the Dark IV: The new nightmare, Abe's Exoddus, Medievil 2, Music 2000, Destruction Derby, Astérix: Juegos disparatados y TOCA 2. Además, vídeos de ISS Pro Evolution 2, Mort the Chicken y The Simpsons Wrestling

57



CD 57: demos jugables de ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2 y F1 '99

58



CD 58: demos jugables de Formula One 2001, Syphon Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix, Ape Escape, Tomb Raider, Driver, A sangre fría, Ace Combat 3

59



CD 59: Con demos jugables de The Italian Job, Looney Tunes: Perro & Lobo, Worms Armageddon, Tintín: destino aventura, Everybody's Golf 2, Colin McRae 2.0, Crash Bandicoot 3: Warped

60



CD 60: Con demos jugables de World's Scariest Police Chases, Mat Hoffman's Pro BMX, Who Wants To Be A Millionaire? Junior, Gran Turismo 2, Spyro: El año del dragón, Quake II y Crash Bash

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 5,95 € (990 ptas.) cada uno

(+ 2,40 € (400 ptas.) de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 - BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐
30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐
44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 53 ☐ 54 ☐ 55 ☐ 56 ☐ 57 ☐ 58 ☐
59 ☐ 60 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Consejos para avanzar sin que te aplasten yunques o pianos

PERRO Y LOBO 2ª PARTE

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
PAJARITOS PIADORES QUE DEN VUELTAS SOBRE TU CABEZA AL RECIBIR UN GOLPE ☑
UNA MATRÍCULA DE HONOR EN SIGILO ☑ SALSA DE MENTA ☒

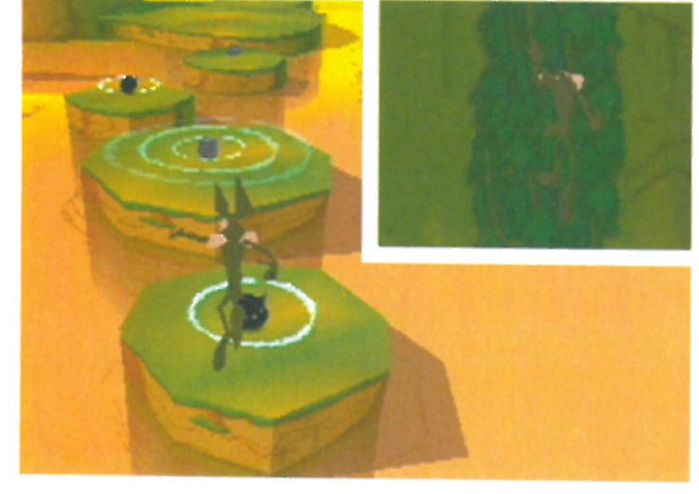
Selección de nivel

NIVEL 9 – Mi amigo el robot

Si el camino parece demasiado peligroso, envía a tu colega robot

1 **Cuidado con las minas** que hay en el trayecto hasta el primer punto. No te molestes en desactivar la negras y esquiva las grises con temporizador; llega al punto uno calculando bien el momento de pegar los saltos para que las bombas no exploten. Pide la goma elástica en el buzón, recógela y vete al punto dos trepando por la enredadera del acantilado.





2 **Ve al árbol que tiene una mina desactivable** cerca. Desactívala y recógela. Luego ata la goma elástica al árbol y selecciona la mina para sostenerla. Déjate caer, colócala en la posición mostrada y vuelve a saltar arriba antes de que el cocodrilo te hinque el diente.
Ahora baja de un salto MÁS ALLÁ de la mina y dirígete al buzón. El cocodrilo te seguirá, pero (risita) le pillará la explosión de la mina. En el buzón, encarga el mando a distancia y vuelve a subir de un brinco. Ve a la mina cerca del árbol, desactívala y recógela, ata la goma elástica al árbol, déjate caer (evitando las minas grises) y hazte con el mando a distancia. Rebota de vuelta arriba y vete tan contento al punto tres.









Reloj secreto

Activa el mando a distancia y lleva el robot al primer buzón del nivel (uno). Más allá del buzón hay una mina y un tablón delgado que lleva hasta el reloj. Usa el robot, más ligero, para que cruce el tablón y active el reloj.

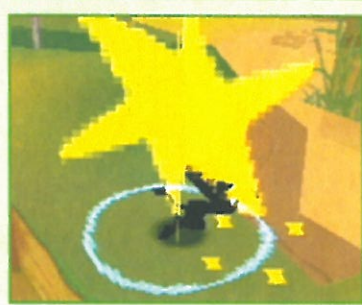








3 **Activa el robot** y ponlo en el extremo cercano del balancín. Desactiva el robot y salta al balancín para enviarlo al saliente. Actívalo de nuevo y colócalo en el ascensor. Desactívalo y acciona el interruptor para que el robot suba al nivel superior. Reactívalo y haz que pida el disfraz, y luego que vuelva y recoge el disfraz. Ponte el disfraz de conejo y Lucas se enfadará y hará girar el cartel para que se levante la veda del conejo. Después de que Elmer Gruñón te pille, planta la mina en la pasarela que hay entre el área de Lucas y el cartel indicador. Salta por encima de la mina y haz girar el cartel para que sea temporada de caza del pato; ¡Lucas recibe su merecido! Ya puedes usar el disfraz de conejo sin que Elmer te moleste.











4 **Cuando estés a salvo detrás** de Sam, quítate el disfraz de conejo. Selecciona el mando a distancia y activa el robot. Llévalo al terreno de lechugas y afana una. Saltará la alarma y Sam irá a por el robot. Desactiva enseguida el mando a distancia, mételo en el bolsillo y roba una oveja. Ponte otra vez el disfraz de conejo y vete al punto cinco.



5 **Al pie de la enredadera,** quítate el disfraz de conejo cuando el radar de Sam esté en verde. Encarámate por la primera enredadera, salta y agárrate a la segunda; hazlo sólo cuando Sam mire al otro lado. Una vez arriba, vete al árbol del punto seis.





6 **Ata la goma elástica al árbol** y vete de un brinco al área de debajo. Captura la oveja, vuelve arriba con el rebote, déjala caer y desactiva la goma. Si quieres hacerte con el reloj secreto, consulta el recuadro de la izquierda. Pilla la oveja y llévala a la meta. Bien hecho.

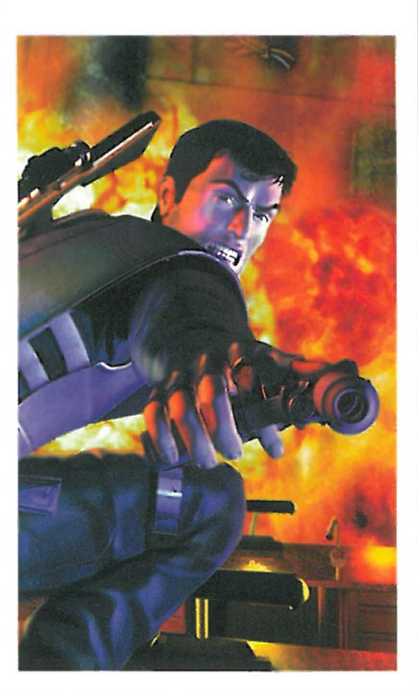
EL MES QUE VIENE

Viaja por el mundo con pistola en mano

Haz del sigilo tu *leit motiv*

Y acaba con los enemigos de una vez por todas

Con la guía más completa de *Syphon Filter 3* que puedas encontrar



NIVEL 10 – Mi castillo por una oveja

Cañonazos y abejorros son aquí tus enemigos. Nada que un buen bote de miel no pueda solucionar

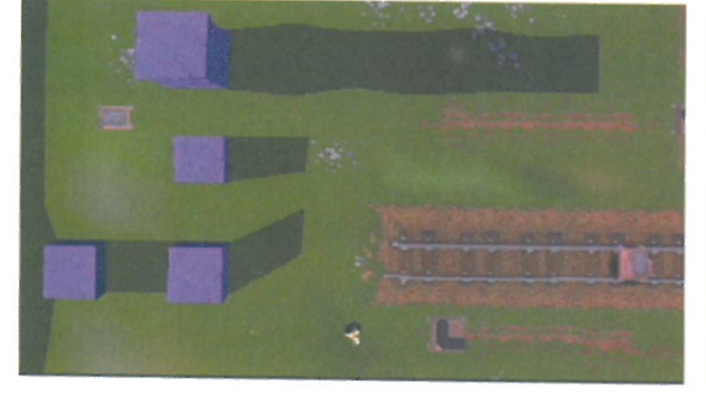
1 **Este nivel contiene varios cañones** sobre rieles que van de acá para allá; pasa por delante de uno y te disparará. No obstante, si vas por la sombra no te dará.
Ahora usa el buzón para pedir el bote de miel y luego recógelo. Para conseguir los relojes secretos, consulta nuestros consejos. Acto seguido, dirígete al cañón.

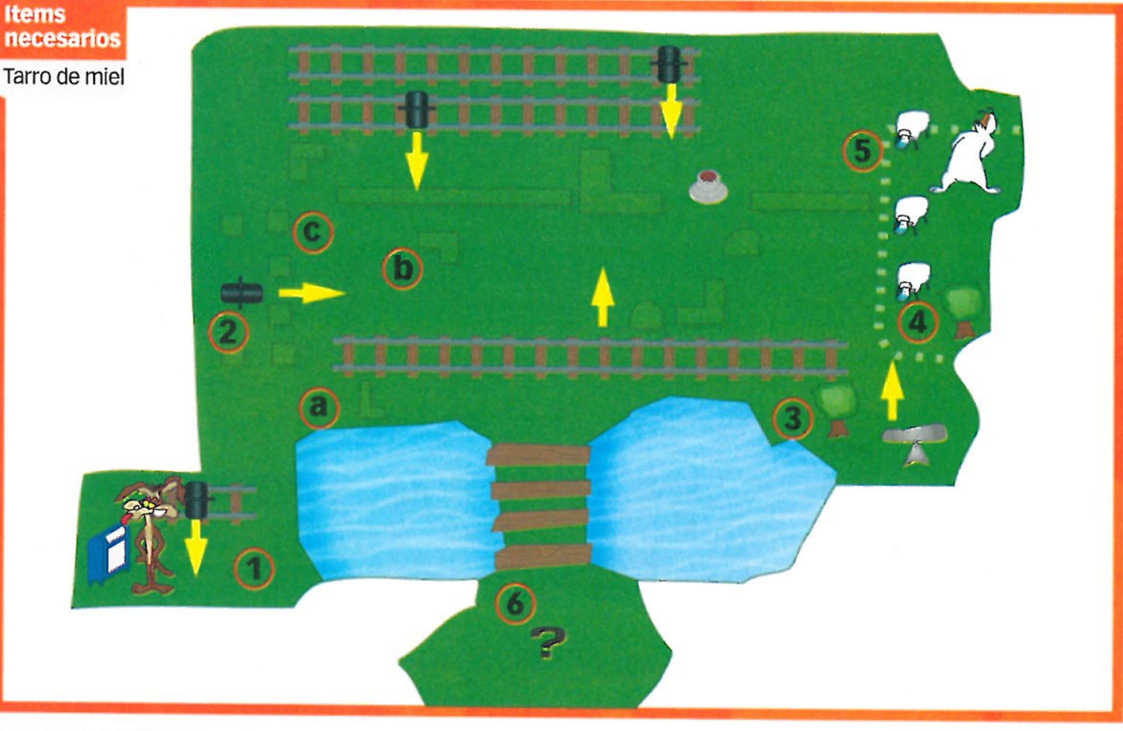


2 **Dispara el cañón** para alcanzar las colmenas del otro lado del nivel. Luego, y con cuidado, haz que las abejas pasen de árbol en árbol en los puntos tres, cuatro y cinco.



3 **Mueve la cañería b** de forma que se alinee con el cañón del punto dos. Mueve la cañería a para que se alinee con la cañería b. Ahora dispara el cañón del punto dos de manera que la bala golpee el árbol del punto tres. Las abejas pasarán al punto cuatro.





Reloj secreto

Ve a la parte de delante del castillo y mira a la derecha de la entrada principal en la abertura bloqueada con pedruscos. Mueve la cañería un poco a la derecha. Ahora mueve la b abajo y a la izquierda hasta que se alinee con los peñascos de la pared. Vete al cañón del punto dos y dispáralo contra las rocas. Enfila el pasadizo para dar con el reloj.



4 **Mueve la cañería b a la derecha** y arriba, de forma que salga de la línea de fuego del cañón del punto dos. Ahora dispara el cañón hacia la colmena del punto cuatro. Las abejas se irán ahora a la colmena del punto cinco.



5 **Usando las rocas para esconderte** del cañón, mueve hacia arriba la cañería d hasta que quede sobre el interruptor que abre la puerta. Mueve la cañería c a la derecha, a través de la puerta abierta (evita los cañones usando las sombras). Alinea la cañería c con la d. Ahora baja la cañería d hasta que se alinee con el cañón del punto dos. Ve al área de la colmena del punto tres. Deposita el tarro de miel en el lado derecho del balancín. Salta al lado izquierdo, enviándole la miel a Sam. Dispara el cañón contra la colmena del punto cinco. Cuando las abejas ataquen a Sam, pilla una oveja y llévala a la entrada del ganado.



6 **Una vez en el vestíbulo,** pon la oveja en un interruptor y ponte tú en el otro para abrir la puerta. Vete al otro extremo de la gran sala y aparecerá un monstruo. Vuelve a la entrada, pilla la oveja y colócala en la sala, lejos del alcance del monstruo. Cuando éste lance una onda de choque, salta y corre a su alrededor en sentido contrario a las agujas del reloj usando ◎ hasta que caiga. Deja caer la oveja sobre el botón para poner en marcha la rueda dentada. Salta a las plataformas del lado derecho de dicha rueda. Al hacer esto mueves una lente frente a una luz. Hazlo cuatro veces para iluminar parte de la sala. Repítelo dos veces.



NIVEL 11 – Vamos de pesca

Olvídate de gusanos y moscas. El único cebo que necesitas son lechugas e imanes.

1

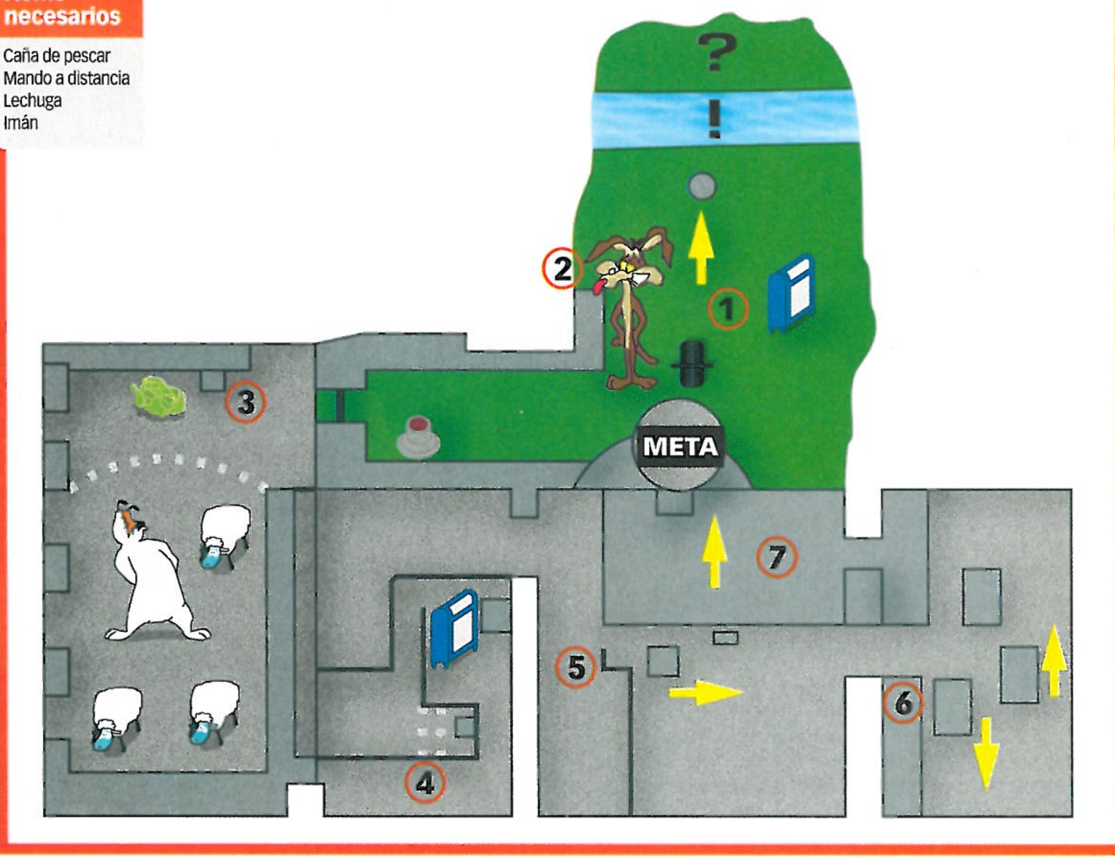
Pide el imán y la caña de pescar en el buzón. Recoge el imán. La caña de pescar ha caído al otro lado del enlodado río del cocodrilo. Ve al cañón, actívalo y alinéalo en horizontal con el cocodrilo y en vertical justo por encima de las almenas que hay en lo alto del muro. Dispara el cañón para eliminar al cocodrilo, brinca sobre él para cruzar el fango y hazte con la caña de pescar. Dirígete al punto dos.





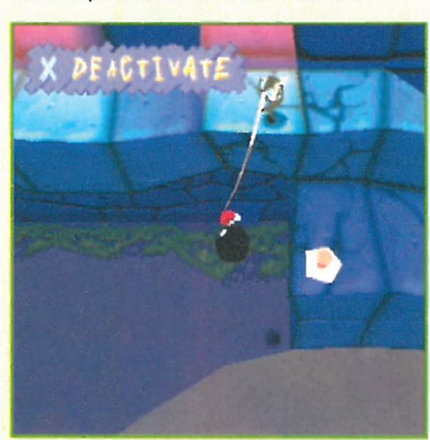
Items necesarios

- Caña de pescar
- Mando a distancia
- Lechuga
- Imán



2

Usa los bloques para llegar al saliente de encima. Ve por él hasta estar sobre la bala de cañón. Pulsa SELECT y combina la caña de pescar con el imán. Selecciona la caña de pescar y bájala para atraer la bala de cañón. Súbela, llévala a la derecha y baja la bala hasta el interruptor a fin de abrir el rastrillo para entrar en el área de Sam.



Reloj secreto

Sube saltando por los bloques para alcanzar el saliente de encima. Ve por él hasta estar encima de la segunda mina. Selecciona y activa la caña de pescar/imán. Baja el imán hasta que la mina con temporizador empiece a moverse hacia él. Si el temporizador llega a un número demasiado bajo, sube enseguida el imán para detenerlo. Ve arrastrando gradualmente la mina de delante de los bloques. Una vez que la mina esté junto a los pedruscos, deja que el cronómetro llegue a cero. Déjate caer y cruza el pasadizo recién abierto para agenciarte el reloj secreto.





3

Primero, consulta los consejos de la izquierda para ver la mejor forma de echarle la zarpa al reloj secreto. Sube a saltos por los bloques para llegar al saliente y avanza hasta estar encima de la primera mina. Activa la caña de pescar y baja el imán hasta ella. Cuando la mina explote, déjate caer y recoge la lechuga. Salta de vuelta arriba y ve tirando hasta estar encima de la primera oveja. Pulsa SELECT, deshaz la combinación de caña de pescar e imán y combina la caña con la lechuga. Activa la caña y baja la lechuga para atraer a la oveja locuela. Haz que vaya hacia el interruptor para abrir los dos rastrillos. Ahora atrae a la otra oveja para que haga bajar el rastrillo. Cruza el rastrillo superior y sigue hacia el punto cuatro.



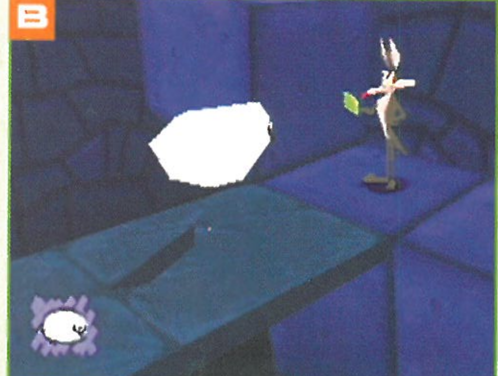


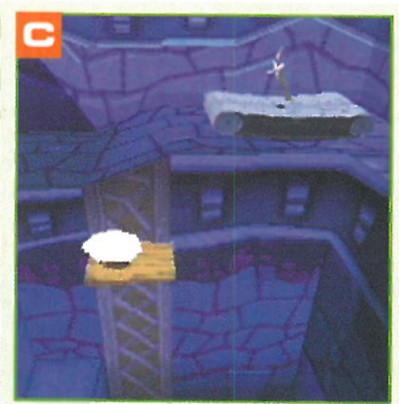


NIVEL 11 – continuación

Es hora de deshacerse de ese exceso de grasa gracias a las muchas cintas transportadoras de este nivel.

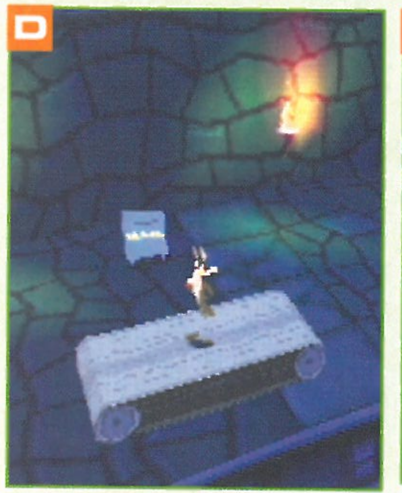


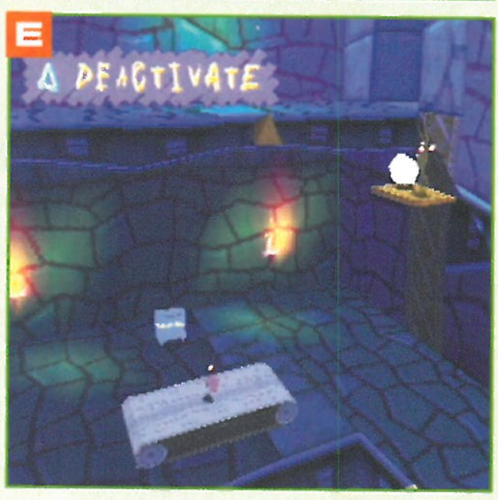






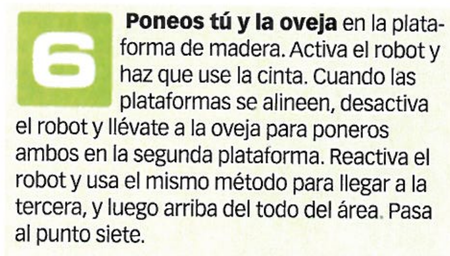
4 Déjate caer cerca de la oveja a la que has atraído. Llévala al ascensor de madera inferior y las dos baldosas de piedra más oscuras cederán bajo tu peso. Cruza las baldosas solo y luego selecciona la lechuga y ponla en el ascensor. Regresa al siguiente nivel (recoge la lechuga por el camino) y usa la cinta transportadora para hacer subir a la oveja. Pide el mando a distancia en el buzón. Vete a la otra cinta y haz subir el segundo ascensor hasta dejarlo sólo un poco por encima de la mitad del muro. Salta desde la cinta al ascensor, y desde éste al nivel superior usando un salto doble. Déjate caer un nivel y haz bajar el ascensor hasta el suelo usando la cinta transportadora. Pon la oveja en el ascensor, ponte tú y usa el mando a distancia para activar el robot. Deja al robot en el suelo y haz que use la cinta transportadora para que Ralph y la oveja suban. Desactiva el mando a distancia y saca a la oveja de ahí. Déjate caer, pon el robot en el ascensor, hazlo subir, saca al robot, pon el ascensor justo por encima de la mitad de la pared y salta encima de él. A la siguiente sala se ha dicho.



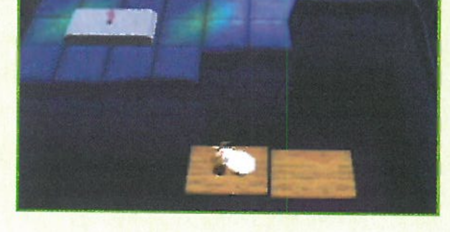




5 Coloca a ese prodigio lanudo junto a la plataforma de madera. Ponte en ella y activa el robot. Ponlo en la cinta transportadora y mueve la plataforma al otro lado. Desactiva el robot y pon a Ralph en tierra firme. Deposita una lechuga en la plataforma y ponte luego en la segunda cinta para que vuelva al otro lado. La oveja irá a por la lechuga y se subirá a la plataforma. Pon también en ella al robot y luego mueve la plataforma al otro lado. Saca al robot y la oveja de la plataforma. Usa la cinta transportadora para mover la plataforma contigua al interruptor (te hará falta más adelante) y después ve a la siguiente área.

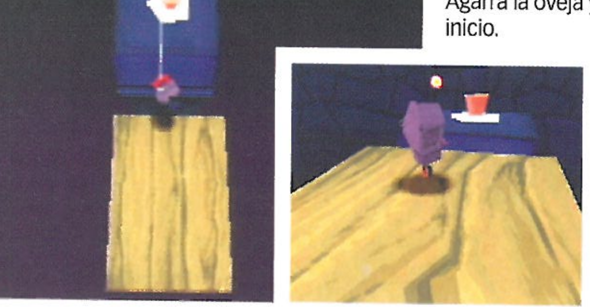


6 Poneos tú y la oveja en la plataforma de madera. Activa el robot y haz que use la cinta. Cuando las plataformas se alineen, desactiva el robot y llévate a la oveja para poneros ambos en la segunda plataforma. Reactiva el robot y usa el mismo método para llegar a la tercera, y luego arriba del todo del área. Pasa al punto siete.





7 Usa el mando a distancia para traer el robot hacia ti. Usa una lechuga para poner a la oveja en el ascensor, luego activa el robot, haz que le dé al interruptor y tú y la oveja subireis. Agarra la oveja y déjate caer hacia el área de inicio.





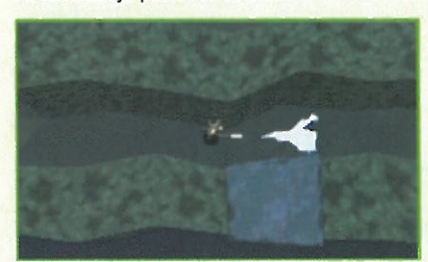
NIVEL 12 – La ciudad fantasma

Enfúndate un disfraz de fantasma y dale a esos espectros un poco de su propia medicina

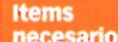
1 **Pide la aspiradora** y la oveja hinchable en el buzón y recoge la aspiradora (la oveja hinchable no hace falta recogerla, ya que aparece en el laberinto). Selecciona la aspiradora y entra en el laberinto.



2 **Evita a los fantasmas** y hazte con las baterías. Cuando la aspiradora esté cargada al máximo, aspira a los fantasmas que haya cerca. Recoge la oveja hinchable, vete al siguiente buzón y pide el disfraz de fantasma. Observa dónde cae y vete allí. Recoge el disfraz, actívalo y dirígete a la salida del laberinto pulsando ⊗ para asustar a los fantasmas. El reloj secreto se halla en el laberinto, así que consulta el recuadro de más abajo para ver cómo dar con él.







Items necesarios

- Oveja hinchable
- Disfraz de fantasma
- Llave
- Aspiradora
- Lechuga
- Mando a distancia



Reloj secreto

Busca, cerca del disfraz de fantasma, por los matojos de abajo del todo (tal como vemos aquí) y hallarás un pequeño hueco con el reloj dentro.



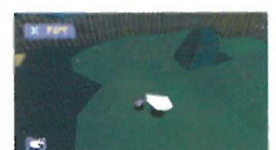
3 **Los fantasmas de verdad** insistirán en que bailes con ellos. Aquí no podemos ayudarte, es todo cuestión de calcular bien el momento Cuando has acabado, los fantasmas vuelven a sus posiciones y te dejan en paz.



4 **Vete al buzón,** pide el mando a distancia y recógelo. Luego ve a por el robot y déjalo caer en el borde izquierdo del balancín. Recorre a la carrera todo el saliente y salta al otro extremo del balancín para enviar el robot al área de Sam, en el punto cinco.

5 **Activa el robot** y píllate la lechuga del rincón más apartado del área de Sam. Lleva el robot cerca de una oveja para atraerla con la lechuga, evitando el reflector. Guía a la oveja al ascensor de madera al fondo del área de Sam y atráela allí a ella y al robot. Desactiva el robot y ve al interruptor que hay al otro lado de la valla cercana al ascensor donde se encuentra tu metálico ayudante. Pulsa el interruptor para hacer subir al robot y la oveja al saliente. Activa el robot y úsalo para atraer a la oveja por el saliente.





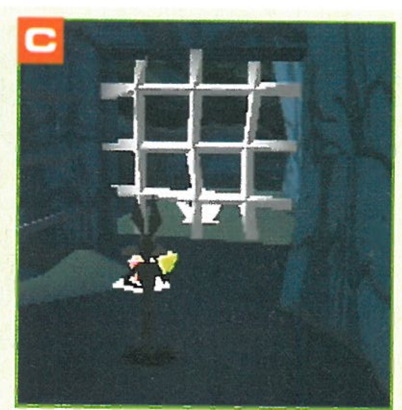


NIVEL 12 – continuación

Ahora, usa esa oveja hinchable como señuelo

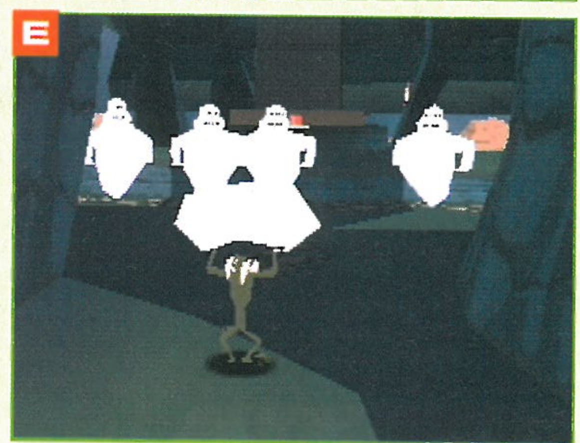


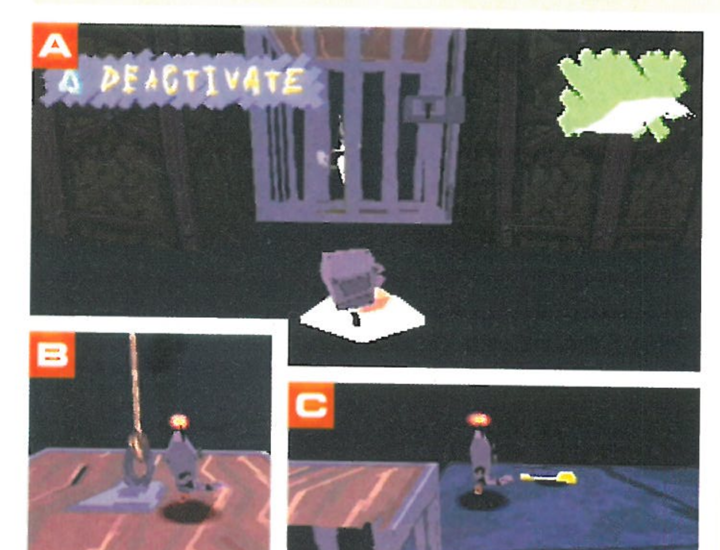




6 **Estando donde el interruptor,** haz que el robot se caiga por el borde. La oveja se quedará en el interruptor, abriendo una de las puertas. Lleva a Ralph al saliente de madera cercano al punto cuatro. Activa el robot y ponlo en el interruptor cercano al punto cuatro para que Ralph suba al saliente superior. Recoge las lechugas y pon una justo delante de la puerta abierta. Crúzala y ponte en el interruptor para abrir la otra puerta. Selecciona una lechuga. La oveja se acercará. Al irse la oveja del interruptor, la primera puerta se cerrará a tus espaldas. Guarda la lechuga y usa la puerta. Pisa el interruptor en el que estaba la oveja al principio para abrir la otra puerta; la oveja irá a por la lechuga que colocaste en el suelo. Déjate caer, aparta al robot del interruptor para que baje el ascensor, súbete a él, activa el robot y usa el interruptor para ascender. Pilla a la oveja y tírate por el saliente. Lleva la oveja al área de los fantasmas; te atraparán y quedarás prisionero.

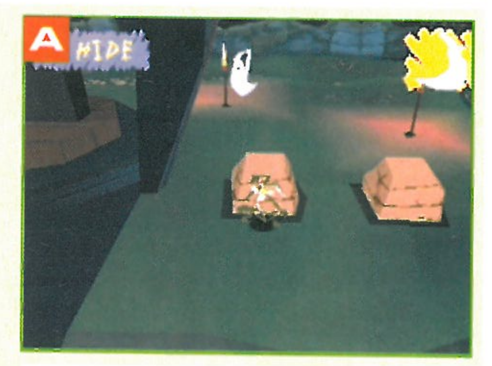


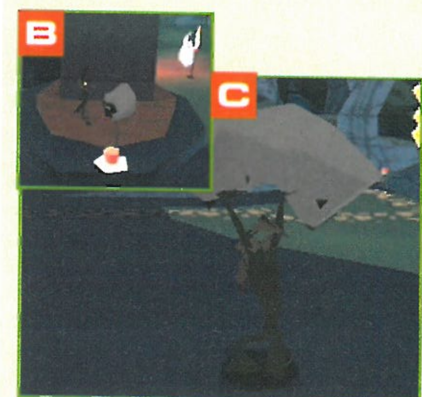




7 **Por suerte,** esta sección es bastante sencilla. Desde tu celda, activa al robot y llévalo a tu posición. Dale con el robot al interruptor para que la jaula baje. Sube por las rampas y cruza la jaula en dirección al siguiente interruptor. Sigue así hasta llegar a la llave. Échale el guante, tírate al fondo, acciona el interruptor para que baje la jaula y ábrela con la llave. Deja la llave, desactiva el robot y haz que Ralph la recoja (¡por si lo vuelven a atrapar!).

8 **Los fantasmas han puesto tu oveja** en su altar y la adoran como a su dios. Vete de la sala de la jaula y avanza hacia las rocas, sin abandonar las sombras. Cuando los fantasmas se inclinen, pasa de roca en roca. Una vez detrás del altar, hincha la oveja inflable y ponla en la parte de atrás del altar, sustituyendo la oveja de verdad por la inflable. Ahora hazte con la oveja auténtica ocultándote entre las sombras.





9 **Usa el mando a distancia** para traer el robot hacia ti. Emplea una lechuga para que la oveja se ponga en el ascensor, luego activa el robot, haz que le dé al interruptor, dale luego tú y la oveja subirá. Agárrala y déjate caer al área inicial.



NIVEL 13 – La isla del tesoro

Aquí no hay botellas de ron. Lástima. Pero con un detector de metales y algunas monedas de oro debería bastar.



1 **Vete al primer buzón** y pide el ventilador, que aparece en el saliente de encima del cocodrilo. En el segundo buzón, pide el detector de metales, que cae al agua. En el tercer buzón, pide la oveja inflable, que cae en el campo de minas.



2 **Ve a la catapulta** y tira la oveja falsa al cocodrilo usando dos tercios de potencia. Brinca sobre el cocodrilo para llegar al saliente del ventilador. Recógelo y avanza llevándote contigo la oveja falsa.



3 **Coloca la oveja falsa** junto al interruptor. Salta por las plataformas del agua y súbete a la caja. Activa el ventilador y guía la caja de vuelta al interruptor que hay en tierra firme; ponla encima del ascensor sumergido. Apaga el ventilador, pon la oveja falsa en el interruptor para hacer subir el ascensor. Coloca la caja en la catapulta y actívala para que se abra. Píllate el detector. Recoge la oveja de mentira y llévala al campo minado.



4 **Suelta la oveja falsa** y activa el detector de metales. Cuando haya abierto un camino seguro hacia el interruptor que hay en la roca del campo de minas, coloca la oveja de pega sobre él para abrir el rastrillo. Usa el detector de metales para llegar a la oveja inflable. Hazte con ella y usa de nuevo el detector de metales para llegar sin problemas al rastrillo.

5 **Recoge las lechugas.** Cada 30 segundos o así, Sam lleva dos ovejas del área de delante a la de detrás, y luego las lleva de vuelta. Cuando esté por la parte de detrás, coloca una lechuga justo más allá del interruptor, métete en el arbusto y agazápate junto al ascensor elevado que hay ahí cerca. Cuando Sam venga a la parte de delante, una oveja irá a por la lechuga y por lo tanto pasará por el interruptor, haciendo bajar el ascensor. Cuando Sam no mire, sube al ascensor, saliendo del arbusto, y pon una lechuga ahí y otra justo más allá. Cuando Sam venga y se vaya a la parte de atrás, métete en el arbusto y vete al área segura cercana al campo de lechugas. Sal del arbusto e infla la oveja. Aguarda a que Sam venga y se vaya otra vez. Pon la oveja inflable en el ascensor del fondo. Coloca una lechuga entre el ascensor cercano y donde Sam deja sus ovejas. Métete en el arbusto y quédate sobre el interruptor. En algún momento u otro, una oveja vendrá a por el cebo del ascensor. Cuando Sam no mire, apártate del interruptor para que la oveja de verdad suba y baje la inflable. Cuando vuelva Sam, pon una lechuga cerca del interruptor y espera junto al ascensor para poder volver al saliente de encima.



En el punto cinco, métete en el arbusto y agáchate junto a la pared más allá del ascensor del fondo. Cuando Sam entre en el área de delante, ve de tapadillo a la zona de atrás. El reloj está apoyado en la pared de la izquierda. Salta desde el arbusto, activa el reloj, vuelve al arbusto y escóndete contra la pared del área frontal hasta que Sam quede fuera de tu alcance visual.





6 **Pilla la oveja y déjate caer** a la balsa. Activa el ventilador y guía la balsa hacia la playa del punto siete. Por el camino te dispararán los cañones del barco pirata; para conseguirlo tendrás que calcular a la perfección el momento oportuno.

7 **Activa el detector de metales.** Peina el área para recoger las diez monedas de oro. Dirígete al interruptor a mano izquierda y entra en la sala por la puerta que hay en lo alto. Pon una moneda de oro detrás del rastrillo y desplaza luego el pedrusco para poder salir. Fuera, pon la oveja en un interruptor. Pon todas las monedas equidistantes desde el rastrillo a la rampa del barco. Yosemite Sam irá a por las monedas una vez que captes su atención; cuando eso ocurra, ponte en el otro interruptor. Cuando Sam vaya a por la última moneda, salte de él para atraparlo en la sala. Vete al barco pirata.



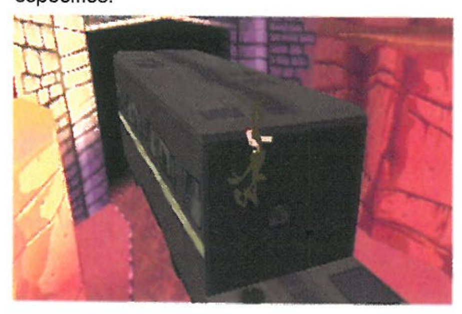
8 **Coloca la oveja** en el cargador junto al cañón. Dispáralo para poner en marcha una secuencia de sucesos que se aclararán al final del juego...

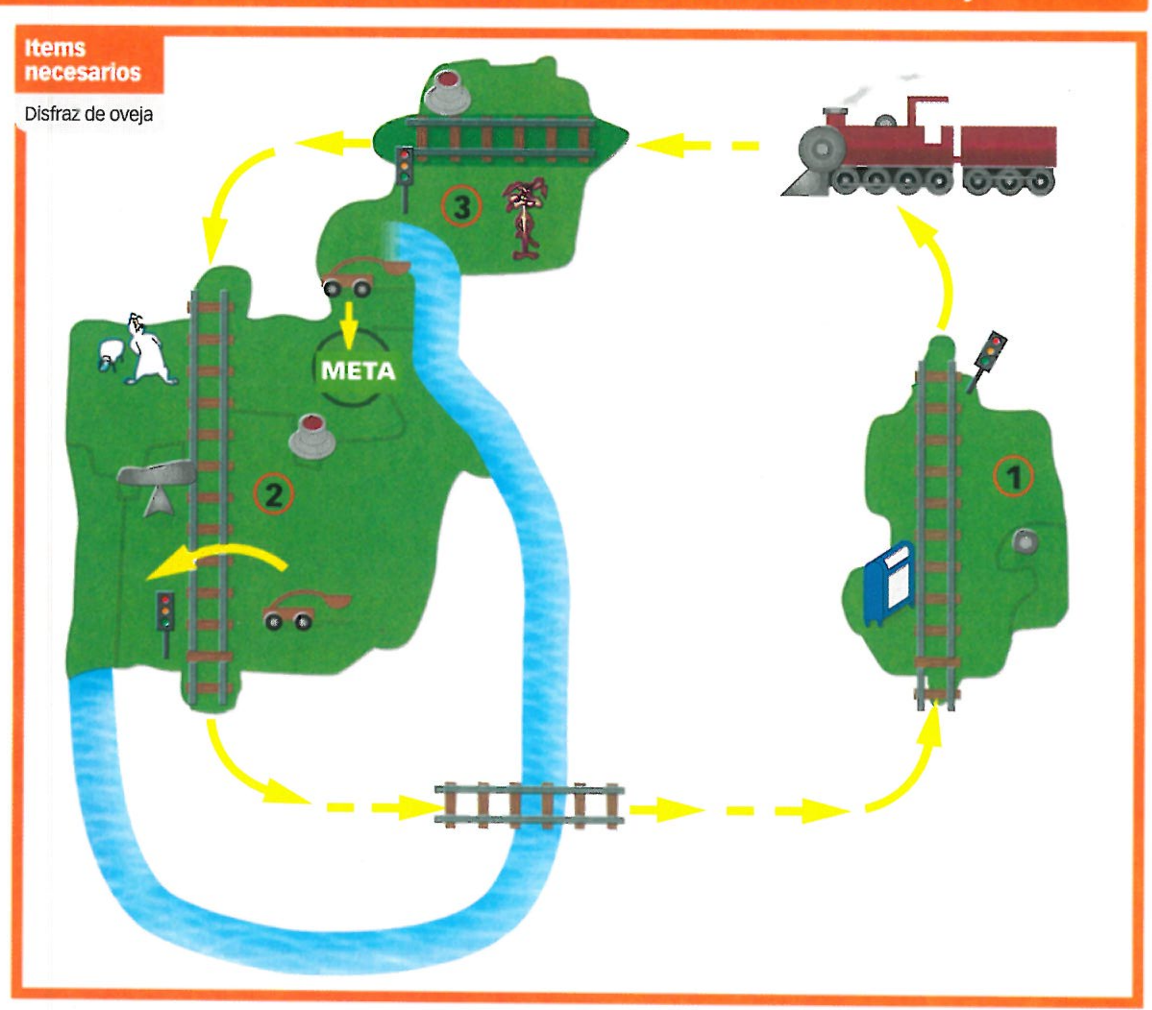
NIVEL 14 – El expreso de medianoche

Aquí deberás someterte a un fuerte en-'tren'-amiento para no 'desviarte' del camino del éxito. Ja, ja.

1

Detén el tren y súbete a él para llegar al punto uno. Bájate de un salto y dale al interruptor para cambiar la señal, poniéndola en rojo. Corre al buzón y ordena el disfraz de oveja. Empuja el pedrusco al borde de la vía y espera el tren. Cuando éste se detenga, empuja la roca encima de él. Salta al tren por medio del pedrusco. Da un brinco hacia el saliente más apartado para pillarte el disfraz de oveja. Vuelve al tren y dirígete al punto dos. Si quieres el reloj secreto, consulta ahora el recuadro específico.

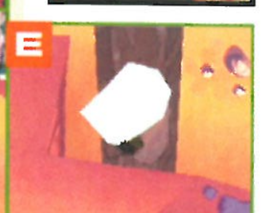




2

Cuando el tren se pare, saca la piedra del tren empujándola al saliente que hay justo encima del balancín. Ahora deja que el tren se vaya de la estación, ve a la catapulta y ajusta la potencia para que se quede justo por encima de la mitad. Cambia la señal para parar el tren y ve a ponerte cerca de Sam, al otro lado de la vía. Lleva puesto el disfraz de oveja. Cuando el cronómetro muestre que el tren está sólo a 20 segundos, cruza las vías en dirección a Sam y bala para llamar su atención. Cruza otra vez las vías de inmediato para ir a la catapulta y Sam te seguirá. Ahora ponte en la catapulta; Sam accionará el interruptor, tú saldrás despedido al otro lado y él se quedará atrapado por el tren. Quítate el disfraz de oveja, pilla a la oveja desprotegida y colócala en el extremo del balancín. Haz rodar el pedrusco hacia el balancín para enviar la oveja volando al tren. Baja la oveja del tren y ponla cerca de la catapulta al pie de la pendiente. Sam patrullará ahora el área de la meta, lo cual no es ningún problema.

A B C D





Reloj secreto

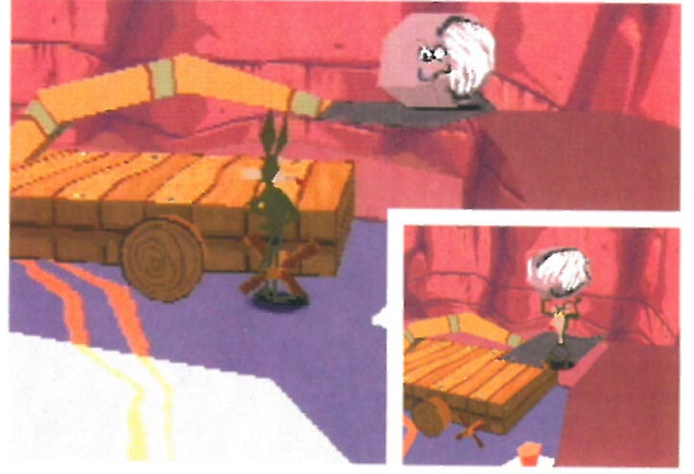
En el punto uno, con la roca en el tren, salta a la roca y luego a la parte de la locomotora del tren de delante. A la derecha de la locomotora verás un saliente donde se halla el reloj.





3

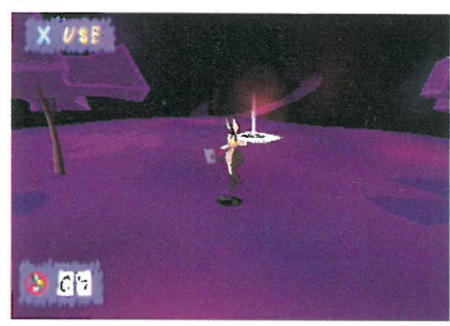
Ve a la catapulta y ajusta la potencia a un poco por encima de la mitad. Pon la oveja falsa en la catapulta y dale al interruptor. La oveja saldrá despedida a la meta y aplastará a Sam. Agarra la oveja falsa que ha reaparecido cerca de la catapulta. Ponte tú en la catapulta y deja caer la oveja en el interruptor para volar hacia la meta. Agarra la oveja y vete a la meta.

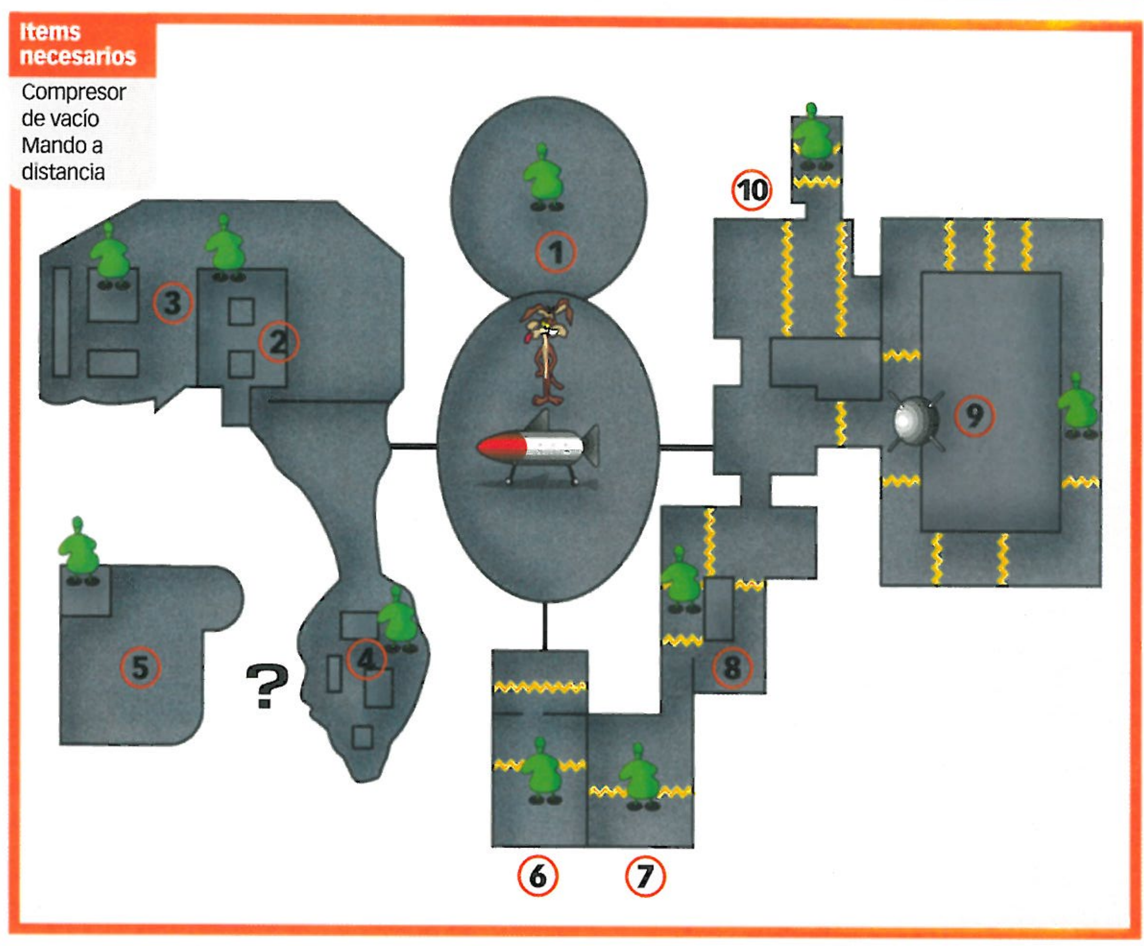


NIVEL 15 – Caos en Marte

Pásate en los saltos de este nivel y verás la gravedad de tu situación

1 **Hay diez criaturas nuevas por encontrar,** y todo un nuevo repertorio de desafíos alienígenas a los que hacer frente. Ve al punto uno y usa el compresor de vacío para atrapar a la primera criatura. Pon el compresor en el agujero del suelo, selecciona el mando a distancia y acércate a la criatura para atraerla al compresor. Cuando la criatura esté lo bastante cerca, el icono del contador centellea, así que activa el mando a distancia y captura a la criaturilla.

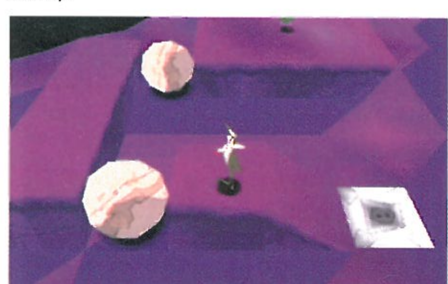




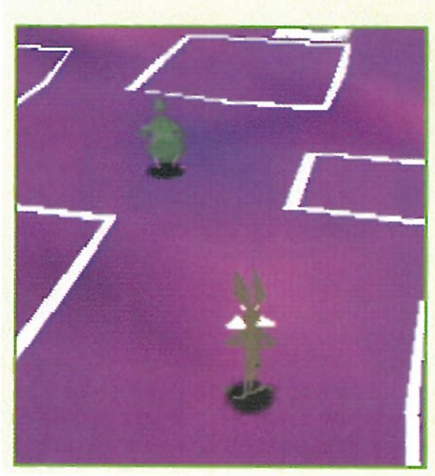
2 **En esta área (y en la tres)** la gravedad es muy débil, así que no saltes o te tires de precipicios o saldrás flotando hacia el espacio. Esta criatura es fácil. Sólo has de plantar el compresor y perseguir a la muy tontina para que se meta en él.



3 **Recuerda, aquí no puedes saltar** los huecos, así que haz rodar los dos pedruscos para ponerlos en su sitio y llegar a la criatura (asegurándote antes de poner el compresor en el suelo).



4 **Coloca el compresor** en el agujero y hostiga a la criatura hacia él, con cuidado de no pisar los cuadrados blancos. Éstos son áreas de baja gravedad que te harán salir flotando hacia arriba. Si yerras el camino y te adentras en uno, sólo tienes que regresar fuera y caerás.



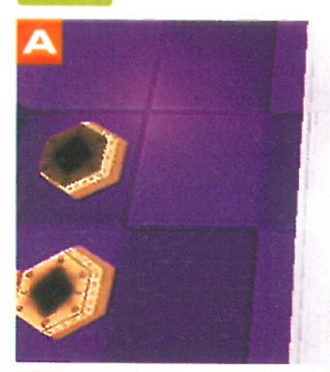
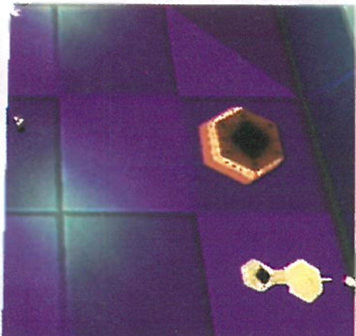


5 **Salta al espacio** en el punto del mapa que tiene el interrogante. Al pasar por encima de esta isla, una serie de agujeros negros te absorben. Cada uno está más bajo que el anterior y debes usarlos para volver a tierra firme. Ve dando rodeos para que no te chupen. Si te acercas a un agujero negro, usa ◎ para salir nadando. Una vez en la isla, vete al saliente de la criatura. Salta hacia arriba junto al agujero negro y úsalo para llegar al saliente. Captura a la criatura y luego vuelve flotando por encima de los agujeros negros para descender. Ponte junto al agujero negro más bajo y traspasa el borde. Nada hacia el punto cuatro.

NIVEL 15 – continuación

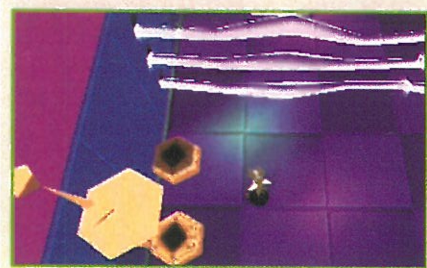
Vigila con el OVNI. Es un Objeto Vapuleador No Identificado

6 **Si te encogen de tamaño** y te persiguen, usa ◎ para correr y pasa por debajo de una cerca láser para escapar. (Sigue la secuencia de letras de esta página como ayuda.)

A



B

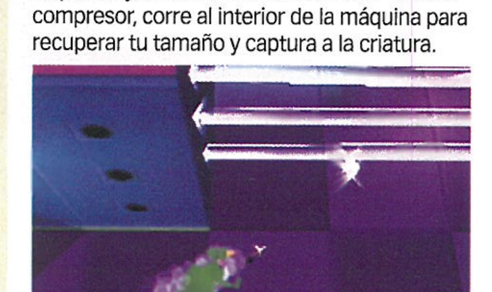

C

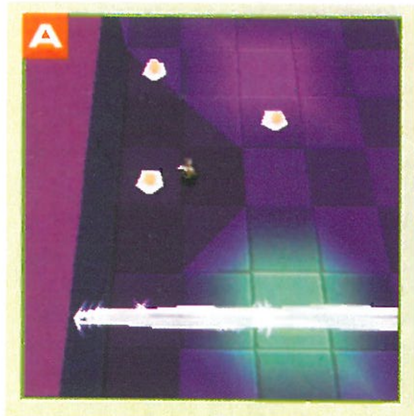
7 **Persigue a este tipo** hacia la máquina para encogerlo y luego síguelo por debajo de la valla. Sigue a la criatura hacia la máquina que le devuelve su tamaño natural, coloca el compresor y atrápala como siempre.



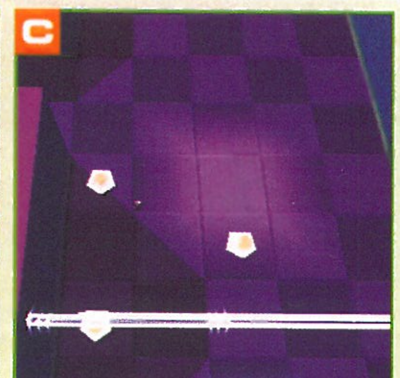
8 **Sitúa el compresor** en el agujero del suelo. Encoge y busca a la criatura. Haz que te persiga, dirígete al compresor para accionar los interruptores y desactiva las cercas láser. Ya en el compresor, corre al interior de la máquina para recuperar tu tamaño y captura a la criatura.



9 **Ubica el compresor en el agujero** y selecciona el mando a distancia. Dale al primer interruptor para abrir la primera puerta láser y activar la nave espacial. Usa las tres siguientes puertas accionando los interruptores sobre la marcha. Cuando llegas a la criatura, ésta sale por pies. Quédate detrás de ella cuando abra las puertas láser. NO acciones los interruptores o quedarás atrapado. Cuando regreses al inicio, dale a ⊗ para capturar a la criatura y luego acciona el interruptor para desactivar la nave espacial.

A


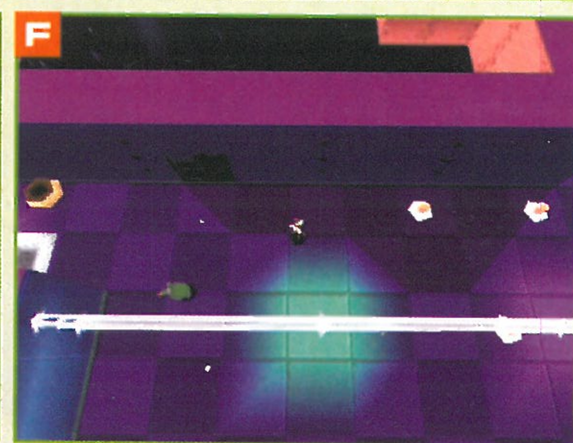
B


C


D


10 **En el punto diez, desactiva la puerta láser** más cercana (A). Baja por el callejón lateral y apaga la puerta láser para acceder a la máquina de encoger (B). Encógete tú mismo y regresa para darle al otro interruptor del área inicial (C), soltando así a la criatura.
Vete hacia ésta, corriendo para mantener las distancias. Acciona el interruptor para que quede libre (D). Ahora atráela de vuelta al inicio. Pasa corriendo por el interruptor del medio de izquierda a derecha, activando la puerta láser central (E) para atrapar a la criatura en la izquierda. Entra otra vez en el área y dale al botón más bajo para desactivar la puerta láser de delante de la máquina de agrandar (F). Vuelve a tu tamaño natural, persigue a la criatura pantalla abajo y acciona el interruptor más bajo para abrir la puerta láser, abriendo así el área del agujero del compresor. Atrapa a la criatura de la forma acostumbrada. Ya tienes todas las criaturas. Vuelve con Marvin. Ahora date unas fuertes palmaditas en la espalda porque has concluido el juego.

E


F


ESPACIO CD

△ DEMOS ○ VIDEOS ⊗ RETOS ○ FAMA

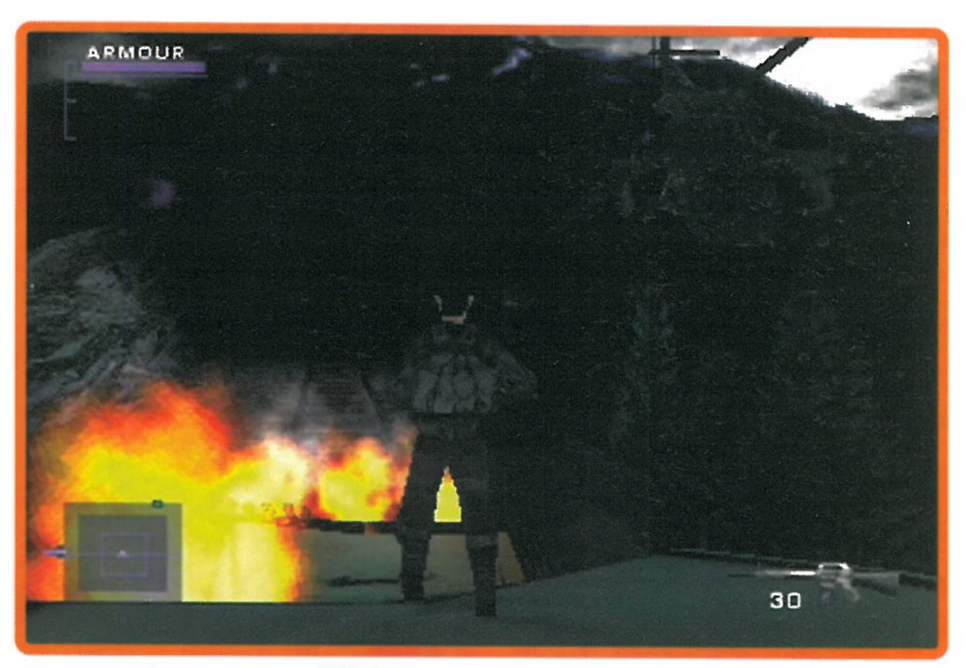


¡Tranqui colegas! ¡Ni los CDs que anuncian en Crónicas Marcianas contienen más *hits* que nuestro disco del mes! Te ofrecemos un fragmento hasta ahora inédito de *Syphon Filter 2* y las nuevas demos de *Lucky Luke* y *Hugo*. Es más, el ya clásico repertorio es impresionante: *Tony Hawk's 1, Colony Wars: Red Sun, Tomb Raider 3, Point Blank 2 y Actua Golf 2*. Y para el *disc-jockey* pasivo, también hemos incluido vídeos de la divertidísima peli *Monstruos, S.A.* y de *Men In Black: The Series Crashdown*. ¡Espera! También tenemos un montón de descargas de los mejores juegos de la historia.

PARA UTILIZAR EL DISCO 78

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



Syphon Filter 2

¡PRUÉBALO! La primera aparición de esta demo es la ocasión perfecta para poner a punto tus habilidades *Syphon Filterísticas*. **Gira la página y cárgate a los malos.**



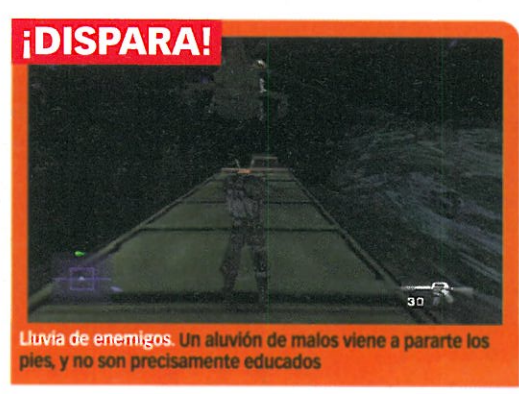


GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD





Tren sin destino. Eres Gabe Logan, y estás atrapado en un tren de alta velocidad que debes hacer parar en seco



Lluvia de enemigos. Un aluvión de malos viene a pararte los pies, y no son precisamente educados



Disparando por un tubo. Tendrás que disparar todo lo que puedas y más para salir de aquí

¡PRUÉBALO! «Una ensalada de tiros aderezada con buenas dosis de acción y adrenalina nunca antes vista en una demo»

Syphon Filter 2

DATOS **GÉNERO:** Acción-Aventuras **DISPONIBLE DESDE:** Abril 2000 **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag40*, 10/10

EN-TREN-AMIENTO BÁSICO

Pese a haber alardeado previamente al respecto y haber puntuado y recomendado *Syphon Filter 3*, unos problemas técnicos nos han impedido incluir la demo jugable en el CD. La TENDREMOS el mes que viene, pero por el momento te ofrecemos esta demo de *Syphon Filter 2* que hasta ahora no estaba disponible. Es una buena manera de volver a situarte en la acción cargada de disparos, *rodaje* y matanza de terroristas que la tercera parte te ofrece a punta pala.

Éste es el nivel del tren. Al empezar estás encima de un vagón del Tren 101 de United Pacific, avanzando a toda velocidad hacia Colorado. Tu objetivo consiste en llegar hasta el motor y detener el tren. Sólo saldrás victorioso si te cargas a todos los agentes que se te pongan por delante.

Básicamente, se trata de afinar la puntería y de ser rápido con las armas. Dispones de un M-16 (bueno), un rifle de francotirador (muy bueno), un revólver (no tan bueno) y un cuchillo de combate (chungo) y de esos inconfundibles andares tan afeminados... El resto depende de ti.



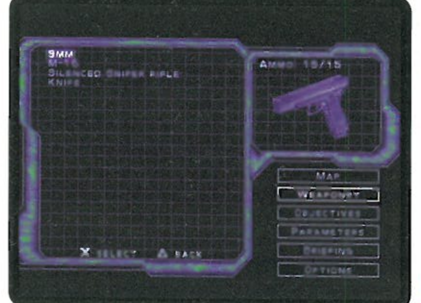
CONTROLES

⊗	Agacharse
◎	Disparar
Ⓐ	Rodar/Acción
L2	Visor automático
L1	Visor para apuntar a la cabeza
SELECT + L1/L2	Seleccionar arma
START	Mapa





Pilla el chaleco. Al no haber sitio para esconderse, vale la pena ir protegido. Nada mejor que cargarte a este tío y mangarle el chaleco antibalas. Él ya no lo necesitará...





¡Qué cuelgue! El mapa (arriba, parte inferior izquierda) puede que sea un poco simple, pero lo que sí te indica es que cuando pulses Ⓐ y te levantes, habrá algún malo disparándote

TRUQUILLOS

SI NO AGUANTAS EL TIRÓN, AQUÍ TE OFRECEMOS ALGUNOS ÉXITOS DEL ENTRENAMIENTO DE *PSMag*



LA FUGA DE LOGAN
Estás en un tren, y no puedes huir a ningún sitio, *baby*. La mayoría de las veces, lo mejor será que te tomes tu tiempo, te agaches pulsando ⊗ y te deshagas de los malos con disparos a la cabeza (pulsa L1 y mueve el objetivo hasta que aparezca «disparo a la cabeza». Un disparo limpio bastará para acabar con ellos). Hay algunas excepciones que te explicamos a continuación.



GRANADA VA
Cuando acabes con los tres primeros asesinos, verás que el siguiente par te lanza granadas con una precisión milimetrada. Ahora es el momento de tomarse las cosas con calma: sólo tienes que saltar (si sigues corriendo, Gabe saltará de manera automática) y acabar con ellos. El tipo de la derecha tiene las granadas, así que empieza por él.



GIRA QUE TE GIRA
Otro salto y vas directo a uno de ellos, así que al caer, gira y dispárale mientras abre fuego, después vuelve a girar rápidamente y te encontrarás con dos más disparándote. Rueda rápido (△) y dispara para despedirte de ellos.



ALTOS VUELOS
Una vez pases el coche rojo de control, salta al vagón siguiente hasta llegar a esa cosa metálica que sobresale y parece una repisa. Espera un segundo y tendrás a dos saltando de allí. Intenta esperar a que el de la derecha esté a punto de saltar a tu vagón, dispárale en el aire y mira cómo vuela.

Algunas estrategias...

¡Ayuda! Algo va mal



1. QUE NO CUNDA EL PÁNICO
Todo va bien, cuando de repente alguien apaga las luces y todo se vuelve más negro que el armario de Marilyn Manson. No te preocupes, estás en un túnel y llevas gafas nocturnas. Esas sombras no son bichejos noctámbulos, son tropas enemigas dispuestas a matarte.



2. NO TE MUEVAS
Lo último que tienes que hacer es ponerte a correr y a rodar por todas partes. Para empezar, estás en un tren en marcha y te podrías caer. Recuerda que el enemigo no puede verte, así que no hace falta que vayas corriendo como un loco. Mantente en tu sitio y espera a que vayan ellos corriendo hacia a ti... y mueran en el intento.



3. A POR LA CABEZA
Ahora puede que te de por empezar a disparar sin ton ni son, pero será mejor que dispares a la cabeza del blanco (mantén pulsado L1 y acabes con él.



4. NO BAJES EL RITMO
Ahora sin prisa, pero sin pausa, elimina al enemigo con disparos a la cabeza. Pronto verás que se enciende la luz y que el techo está sembrado de cadáveres. Si la luz no vuelve, no te asustes y sigue disparando.



TOP TIP
¡CHALECO! Al principio del nivel, si saltas desde el borde, encontrarás un chaleco salvavidas en una caja que hay abajo.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



El corazón de las tinieblas. Gabe no está solo en la oscuridad



EL RETO
No hay que ser un superdotado para entender de qué va: acabar la misión lo más rápido que puedas. No tienes que matar a todo el mundo y probablemente tengas que saltarte los mejores momentos, pero si practicas bastante, podrás ser pero que muy rápido.

LA PRUEBA
Graba en vídeo tu carrera (los detalles al respecto están al final de esta sección), y acuérdate de pegar tu cupón en la parte delantera de la cinta junto con el tiempo. Si no hay tiempo, no hay premio.



EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás un juego de PlayStation, un mando y una tarjeta de memoria de Upxus. Las bases del concurso aparecen detalladas al final de eta sección.

¡PRUÉBALO! **«El retorno de Tony Hawk: más rápido y duro de lo que puedas recordar»**

Tony Hawk's Skateboarding

DATOS **GÉNERO:** Deportes de riesgo **DISPONIBLE DESDE:** Octubre 1999 **DISTRIBUIDOR:** Proein **PUNTUACIÓN:** *PSMag34*, 8/10

A VER CÓMO TE MUEVES, *FREESTYLER*

Para empezar, una confesión. Esta edición de *Tony Hawk's* se ha mejorado no en una, sino en dos ocasiones. Pero no permitas que eso te desanime a la hora de emprender un viaje por los confines de la memoria, porque *Tony 1* es rápido y frenético, y cantidad de divertido.

Y para refrescarte la memoria de inmediato, nada como «grindar», girar y abrirse paso para conseguir un buen puñado de puntos usando todo lo que pilles por banda a tu alrededor, desde verjas a rampas gigantescas. Es más, los que seáis nuevos en el género quedareis estupefactos ante esta entrega primeriza y sin demasiadas complicaciones, padre de toda la tribu de aspirantes a simulacros de deportes de riesgo. Pero cuidado, ya que probablemente éste sea el juego más complicado de la trilogía de *Tony* en cuanto a piruetas de aterrizaje. Esto se debe a que Tony, o Bob Burnqvist si lo prefieres, gira más rápido que el demonio de Tasmania, aferrándose a la tabla como si le fuera la vida en ello, lo que hace que conseguir realizar un aterrizaje digno sea una cuestión de verdadera habilidad. Resumiendo, se trate de un refrescante recordatorio o de toda una nueva experiencia, *Tony Hawk's Skateboarding* es toda una monada. A disfrutar se ha dicho.



CONTROLES

Cruceta	Dirección	L1	Girar a la izquierda
⊗	Girar	R1	Girar a la derecha
▣	Saltar	Start	Pausa
◎	Agarrar		
△	«Grindar»		





«Grindada» al canto. **El maestro con sus rodilleras haciendo virguerías**

Tony al desnudo. **El Halcón en esta demo no es más que un pelele, así que necesitarás toda tu habilidad para conseguir la puntuación ganadora**



TRUQUILLOS

ASÍ SE ACUMULAN LOS PUNTOS, PEDAZO FANÁTICO...

COMBOS DE «GRINDADAS»

Pulsa dirección y △, salta con ⊗. Agarra la tabla (dirección + ◎), luego haz otra «grindada» (dirección + △).

EL PARAÍSO DE LOS *HALF-PIPES*

Haz un *half-pipe* y acelera con ⊗. Ahora salta y usa dirección + ▣ (giros) y O (agarres) para los combos.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



¡Menudo ataque! Tienes que superar la mísera puntuación de *PSMag*

EL RETO
Tienes que conseguir la mayor puntuación posible en una carrera de dos minutos con el personaje que prefieras y sin la ayuda de trampas o estadísticas trucadas (¡hay algún que otro patán que puede darse por aludido!). Utiliza esta demo, no el juego completo.

LA PRUEBA
Lo mejor es una foto, o si no, puedes enviarnos un vídeo (sigue las instrucciones del final de esta sección). En cualquier caso, debes mostrar tu puntuación en la pantalla final del nivel.

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás un juego de PlayStation, un mando y una tarjeta de memoria de Upxus.Las bases del concurso aparecen detalladas al final de eta sección



¡PRUÉBALO! « Todo un nivel que contiene la gloriosa tercera aparición de Lara. Vamos, hijo, que tú puedes»

Tomb Raider 3

DATOS **GÉNERO:** Acción y aventura **DISPONIBLE DESDE:** Enero 1999 **DISTRIBUIDOR:** Proein **PUNTUACIÓN:** *PSMag25*, 9/10

A LA TERCERA VA LA VENCIDA...

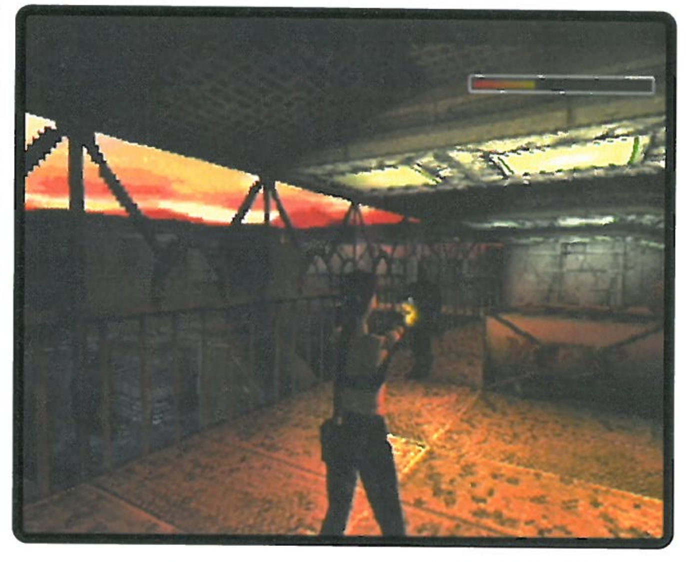
Ésta es una de las mejores demos de la historia, porque, colega, te ofrece un nivel enterito de uno de los mejores juegos habidos en la larga y maravillosa historia de PSone. Así que, vuélvela a disfrutar y recuerda cómo era la Lara de antaño, y no cómo es ahora, una lacaya acabada de la pandilla de PlayStation 2... Remontándonos a 1998, parecía que todo el mundo hablaba de Lara Croft y hete aquí que justo antes de Navidad la trilogía de juegos estaba finalizada, y Eidos se frotaba las manos como anticipación de otro bono festivo adicional, que no tardó en aparecer, como era de esperar.

De hecho, la tercera entrega elevó a *Tomb Raider* a una nueva dimensión. Cuenta con unos niveles grandiosos y unos gráficos impresionantes que, combinados con una serie de ideas brillantes la convierten en la mejor entrega hasta la fecha. Seguro que la mayoría de vosotros ha jugado a *Tomb Raider* alguna vez, así que estaréis bastante familiarizados con los controles. No te olvides de usar el sentido común y no abordes cada problema que se presente con una retahíla de disparos.

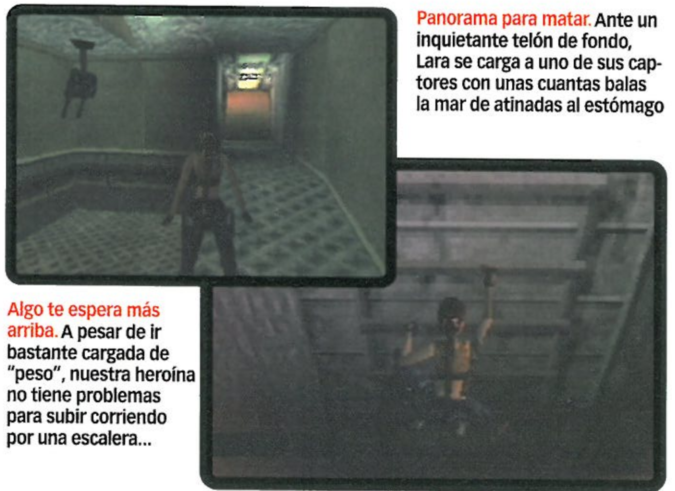


CONTROLES

Cruceta	Direcciones	[illegible]	Aumentar velocidad
⊗	Fuego	[illegible]	Caminar
□	Saltar	[illegible]	Agacharse /arrastrarse
○	Rodar	START	Pausa
△	Desenfundar arma	SELECT	Salir
[illegible]	Mirar		



Panorama para matar. Ante un inquietante telón de fondo, Lara se carga a uno de sus captores con unas cuantas balas la mar de atinadas al estómago



Algo te espera más arriba. A pesar de ir bastante cargada de "peso", nuestra heroína no tiene problemas para subir corriendo por una escalera...



TRUQUILLOS

CÓMO SALIR DE LAS SITUACIONES DIFÍCILES...

¡SERÁ CELDA!

Así que estás atrapado en el territorio enemigo, en una celda y desarmado. ¡Pues déjate de lloriqueos! y lee atentamente cómo escapar de la prisión:

Primer paso. Ve a por el botiquín situado en la repisa que hay detrás de ti. Esto activará una alarma y el guardia acudirá a toda pastilla, así que escóndete pegándote a la pared para que pase por delante de ti sin verte.

Segundo paso. Sal de la celda y gira a la izquierda para dirigirte al arsenal. Un rótulo de neón la mar de cuco te hará las veces de guía. Entra, hazte con las pistolas y gírate para acabar con tu desafortunado perseguidor, que ya tiene un pie en la tumba.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Qué agallas. La cara de Lara se contrae cuando reparte leña

EL RETO

Aquí tienes un reto suculento: llega hasta el final del nivel en el menor tiempo posible. Nos da igual cómo lo hagas, siempre que llegues a la línea de meta vivo y coleando, y sin saltarte las reglas ni manipular el vídeo (¡daos por aludidos, bribones!)

LA PRUEBA

La verdad es que depende de ti. Un vídeo bastará, y sólo empezaremos a contar desde el momento en que Lara se ponga en marcha.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás un juego de PlayStation, un mando y una tarjeta de memoria de Upxus. Las bases del concurso aparecen detalladas al final de eta sección.



¡PRUÉBALO! **«El *shooter* con más acción que una peli de Jackie Chan»**

Colony Wars: Red Sun

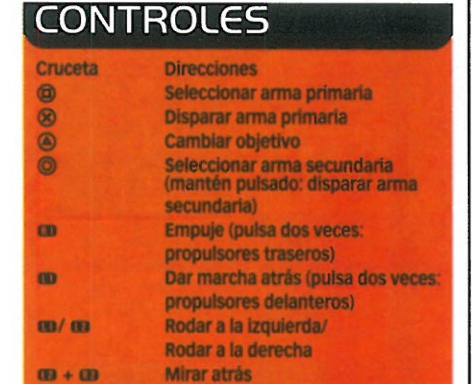
DATOS **GÉNERO:** *Shoot 'em up* **DISPONIBLE:** Marzo 2000 **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag39*, 8/10

A DISPARAR SE HA DICHO

Junto con *Stark Trek: Invasion!*, éste es el mejor *shooter* espacial de PlayStation. Está repleto de batallas super-cañeras en las superficies de mundos alienígenas y entre las centelleantes estrellas de una galaxia distante.

Es más, esta fantástica demo te permite degustar los dos ambientes mientras sobrevuelas un planeta defendiendo un convoy mecanizado. Tendrás que ser rápido para asegurarte de que atraviesas el cañón sin perder a tus amigos. Con un poco de suerte, contarás con la ayuda de tus colegas luchadores.

La segunda misión también se basa en la defensa, pero esta vez de una estación espacial. Puede que la atmósfera no sea tan emocionante, pero la total libertad que te ofrece un espacio vacío hace que puedas verte envuelto en batallas que ponen los pelos de punta. Buena suerte, soldado.



CONTROLES

Cruceta	Direcciones
□	Seleccionar arma primaria
✕	Disparar arma primaria
△	Cambiar objetivo
○	Seleccionar arma secundaria (mantén pulsado: disparar arma secundaria)
[illegible]	Empuje (pulsa dos veces: propulsores traseros)
[illegible]	Dar marcha atrás (pulsa dos veces: propulsores delanteros)
[illegible] / [illegible]	Rodar a la izquierda/ Rodar a la derecha
[illegible] + [illegible]	Mirar atrás
[illegible] + [illegible] + ○	Lanzar bengala



Que el láser te acompañe. Los rayos láser al estilo de *la Guerra de las Galaxias* iluminan el universo tenebroso a la vez que conviertes al enemigo en carne de cañón

Juego de niños. Una misión consiste en proteger una pesada estación espacial. Debería estar chupado para un jugador de tu categoría



TRUQUILLOS

AL ACECHO DEL BLANCO

Nada más empiece la misión, ve a por el blanco y cuando se te pongan a tiro, usa tu misil secundario para derribarlos. Ya que para este reto sólo necesitas matar a un blanco de manera rápida, te puedes permitir lanzar una descarga de misiles termodirigidos para mayor seguridad.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Altas miras. Disfruta la vista a velocidades de vértigo

EL RETO
Queremos que mates lo más rápido que puedas en las DOS misiones que te ofrecemos. El menor tiempo combinado, redondeado hasta el último segundo, se llevará el premio.

LA PRUEBA
Graba en vídeo tus esfuerzos y pon una etiqueta en la cinta. Puedes sumarlos para calcular la puntuación total, y luego comprobaremos si te estás pegando el moco.

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás un juego de PlayStation, un mando y una tarjeta de memoria de Upxus. Las bases del concurso aparecen detalladas al final de eta sección.



¡PRUÉBALO! **«Acaba con los vaqueros más malos de todo el Oeste en...»**

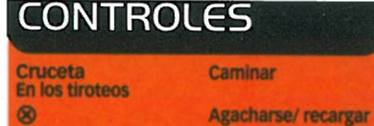
Lucky Luke: Western Fever

DATOS	**GÉNERO:** Aventuras **PUNTUACIÓN:** *N/D*	**DISTRIBUIDOR:** Infogrames

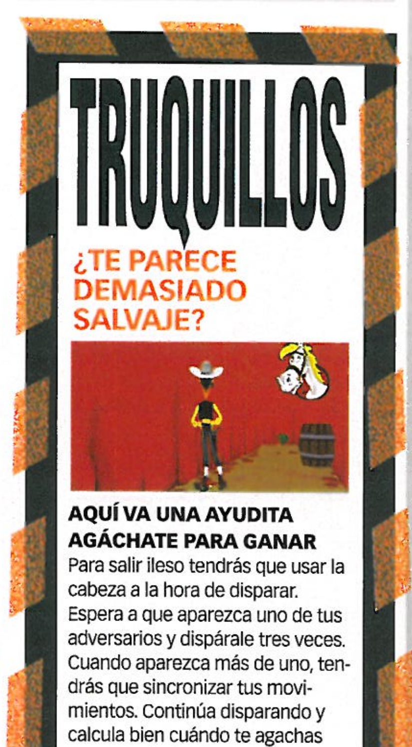
ENSILLANDO QUE ES GERUNDIO

La nueva aventura de Lucky Luke no es precisamente una pasada, pero vale la pena probar esta demo jugable. En primer lugar, podrás deleitarte con unos magníficos escenarios prerenderizados y en segundo lugar, podrás comprobar exactamente qué es lo que NO te pierdes. A no ser que te mole de verdad (escríbenos o envíanos un mensaje si no estás de acuerdo). Esta exclusiva demo jugable te lleva al inicio del juego, donde tu caballo parlante, Jolly Jumper, te instruye sobre tréboles de cuatro hojas, sombreros y demás historias. Lo mejor del juego son los tiroteos, donde tienes que acabar con tres o cuatro bandidos. Usa las pistas de la sección TRUQUILLOS para acabar la demo con muchos sombreros en tu haber.

CONTROLES



Cruceta	Caminar
En los tiroteos	
✕	Agacharse/ recargar
□	Disparar
○	Acción
Cruceta	Mover el blanco



TRUQUILLOS

¿TE PARECE DEMASIADO SALVAJE?

AQUÍ VA UNA AYUDITA
AGÁCHATE PARA GANAR
Para salir ileso tendrás que usar la cabeza a la hora de disparar. Espera a que aparezca uno de tus adversarios y dispárale tres veces. Cuando aparezca más de uno, tendrás que sincronizar tus movimientos. Continúa disparando y calcula bien cuándo te agachas para seguir vivo.

EL RETO *PSMag*
Demuestra lo que vales

EL RETO
Este reto consiste en completar la demo lo más rápido que puedas. No te preocupes por los sombreros que te queden ni por los tréboles de cuatro hojas que hayas recogido, y concéntrate en llegar al final de la pantalla.

LA PRUEBA
A estas alturas ya deberías estar acostumbrado a grabar tus proezas en vídeo. Si no, echa un vistazo a las instrucciones que hay al final de esta sección. Anota tu(s) tiempo(s) en la parte delantera de la cinta o si no ¡pasaremos de ti!

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás un juego de PlayStation, un mando y una tarjeta de memoria de Upxus. Las bases del concurso aparecen detalladas al final de eta sección

¡PRUÉBALO! **«El juego que no censura actividades tan reprobables como fustigar monos...»**

Hugo – Black Diamond Fever

DATOS	**GÉNERO:** Plataformas **PUNTUACIÓN:** N/D	**DISTRIBUIDOR:** N/D

HUGO POR UN TUBO

El pobre Hugo nunca ha protagonizado un juego estrella para la gris. Ésta es su oportunidad para demostrar que vale lo que cuesta, y la buena noticia es que esta demo es un pedazo de acción donde los haya que pondrá tus habilidades a prueba. Como está visto que no hay ningún reto que se os resista, queremos que recorráis el nivel, o al menos la mayor parte de él, lo más rápido y a conciencia que podáis. Por el camino tendrás que fustigar monos, darles a unos cocodrilos con sombreros donde más duele y salir ileso de unos saltos que desafían a la mismísima muerte.
Pese a su dudosa calidad, nos apostamos lo que quieras a que los fanáticos de las plataformas (y los fans incondicionales de los trols) hallarán en este juego una valiosa aportación a su colección. El tiempo dirá...

CONTROLES

Cruceta	Mover
✕	Saltar
○	Agacharse
Cruceta + ○	Arrastrarse
□	Fustigar
SELECT	Salir

TRUQUILLOS

GANA POR SUPERIORIDAD INTELECTUAL



LÁGRIMAS DE COCODRILO
Por desgracia, tus adversarios en Hugo son un pelín lerdos, así que para esquivar sus disparos sólo tienes que acercarte a ellos sigilosamente y fustigarlos pulsando □. Ellos seguirán disparando hacia delante, como tontos que son, ¡aunque ya no estés allí!

EL RETO *PSMag*
Demuestra lo que vales

Ventosidades... Los pedos de Hugo eran la mar de explosivos

EL RETO
Es muy fácil. Sólo tienes que pillar 50 diamantes lo más rápido que puedas.

LA PRUEBA
Necesitaremos que lo grabes en vídeo, ya que tienes que enseñarnos toda la carrera, desde el principio hasta el final. Intenta empezar la cinta con el contador del reloj a cero y anota tu tiempo en la cinta o en la caja.

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás un juego de PlayStation, un mando y una tarjeta de memoria de Upxus. Las bases del concurso aparecen detalladas al final de eta sección

¡PRUÉBALO! «El simulador con golpes más largos que el pasillo de la mansión de Tiger Woods»

Actua Golf 2

DATOS **GÉNERO:** Simulador de golf **DISTRIBUIDOR:** Arcadia Interactive **DISPONIBLE DESDE:** N/D **PUNTUACIÓN:** N/D

EL QUE SE ATREVA, GANA

En el trepidante y peligroso mundo del golf, sólo sobreviven los que tienen las pelotas más grandes. Y si te da palo el genial y cómico *Everybody's Golf 2*, aquí tienes *Actua Golf 2*, una alternativa que pondrá tus nervios a prueba.

Nuestra demo te ofrece un juego de prácticas en un solo hoyo, para que puedas poner a prueba todas las peculiaridades de tu juego. Haznos caso y pulsa ⓐ para mover el ángulo de la cámara hacia donde caerá la pelota y después ajusta la longitud de tu golpe para lograr la máxima precisión.

Si ésta es la primera vez que juegas a *Actua*, quedarás impresionado con la verborrea de la voz en off. Pero, ojo, no te dejes llevar, ya que deberás concentrarte para ir bajo par. Nos vemos en el hoyo 19.

CONTROLES

⊗	Acción
◎	Seleccionar palo
◎	Seleccionar cámara
ⓐ	Cambiar visión
←, →	Colocar el golpe
↑, ↓	Ajustar la longitud del golpe
L	Ajustar la altura de la cámara
R	Visualizar el mapa del campo

TRUQUILLOS

VIAJA A LA ZONA PELIGROSA Y DA EL GOLPE DE LA VICTORIA



A PALO SECO
Para arañar esas yardas de más, pulsa ◎ para seleccionar el golpe, luego pulsa ↑ para aumentar la longitud de tu golpe. Después, dale más fuerza a tu golpe pulsando ⊗ cuando la barra de energía esté en la «zona de peligro» de color naranja, el puntero no tardará en volver al sitio, así que tendrás que sincronizarlo a la perfección. Fácil, ¿no?

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y...

EL RETO
Queremos que emules a Woods. Así que lo único te tienes que hacer es darle a la bola todo lo fuerte que puedas y que tu golpe sea lo más largo posible. El premio se lo lleva el golpe más largo, caiga donde caiga la pelota.

LA PRUEBA
Después de cada golpe, una pantalla te ofrece la posibilidad de volver a ver la jugada. También muestra la distancia del último golpe, así que hazle una foto o envíanos un vídeo donde aparezcan las yardas que has hecho.

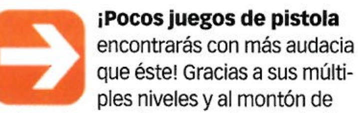
EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás un juego de PlayStation, un mando y una tarjeta de memoria de Upxus. Las bases del concurso aparecen detalladas al final de eta sección

¡PRUÉBALO! «No te dejes engañar por esta cucada, más dura que el turrón de Alicante»

Point Blank 2

DATOS **DATOS GÉNERO:** *Shooter* con pistola **DISPONIBLE DESDE:** Agosto 1999 **DISTRIBUIDOR:** Sony **PUNTUACIÓN:** *PSMag32*,

BALAS DE FOGUEO



¡Pocos juegos de pistola encontrarás con más audacia que éste! Gracias a sus múltiples niveles y al montón de malos a los que disparar, *Point Blank 2* ha sido aclamado, y con razón, como el líder del género. Los cuatro juegos de esta demo son endemoniadamente difíciles. Para empezar, tienes un test de precisión de 20 segundos. Después, el juego «The Statues» requiere agilidad mental y te aconsejamos que te quedes bastante rato bajo la X de EXAMPLE para estirar al máximo el tiempo. El juego «The Destruction» parece fácil, pero para lograr mejores resultados, ve moviendo el objetivo para repartir los 65 disparos de que dispones. Para el último juego, deberías conectarte una G-Con, pero si no tienes una, ciérnete sobre el primer blanco y muévete con rapidez. Una vez hayas superado nuestra puntuación, pon el juego en el modo para dos jugadores y disfruta de los mismos retos, pero esta vez contra un amigo. Que haya suerte.

CONTROLES

Cruceta	Apuntar
◎	Disparar
ⓐ + ◎	Salir del juego
▶	Pausa

Compatible con la G-Con

TRUQUILLOS

DESTRUIMOS PARA TI EL RETO MÁS DURO



¿PUEDES DARLE CAÑA?
Sin lugar a dudas, la más dura de las cuatro pruebas a las que te enfrentarás es la del nivel can keepy-up. Si lo quieres bordar, dispara poco para no perder el bono de precisión. También te recomendamos que le des a la can cerca del centro de la pantalla, porque si se sale de la parte superior es difícil calcular la velocidad que alcanza al caer, y que intentes mantener la trayectoria plana.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y...

¡Supera esto! Casi 14.000 puntos. ¡Que tengas suerte!



EL RETO
Completa los cuatro retos para un jugador que hay en el modo advanced arcade y alcanza la mayor puntuación total que puedas. Asegúrate de dejar el juego del blanco para el final, porque si no se acabará el juego.

LA PRUEBA
Una foto o un vídeo que mostraran la pantalla final y la puntuación total estarían muy bien (a la izquierda aparece la nuestra).

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y, además, conseguirás un juego de PlayStation, un mando y una tarjeta de memoria de Upxus. Las bases del concurso aparecen detalladas al final de esa sección

Vídeos de primera

Convierte la PSone en un cine casero

Mónstruos S.A.

De los creadores de *Toy Story,* Pixar, nos llega la peli más cañera del año que viene, aún por terminar. Va de unos monstruos que tienen pavor a los niños y también llegará a PSone, así que echa un vistazo a este vídeo en primicia.



Men In Black The Series: Crashdown

Otra peli en la que aparecen unos humanoides de lo más aterradores, sólo que esta vez vas armado con una pistola de rayos. ¡Qué pasada!!



Cargando

CÓMO DESCARGARTE LOS TRUCOS

Introduce una tarjeta de memoria en tu PS1 y arranca nuestro CD de demos. Selecciona *Downloader* y lo que quieras guardar pulsando ⊗. Quedará almacenado en tu tarjeta. Ahora utiliza los trucos para las copias íntegras de los juegos



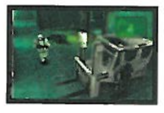
DINO CRISIS 2
Esta monada desbloqueará una crisis adicional y hará que sigas jugando



FF9
Ve directo al final del juego con esta descarga



FF7
Esto es lo último en grabaciones de juegos



METAL GEAR SOLID
Solid Snake vuelve a la carga con una grabación



TENCHU 2
Abre todos los niveles para Rikemaarn



TENCHU 2
Nice Day 4 A Swim es el primero de los cuatro niveles editados que te



DRIVER 2
Todos los secretos y ciudades desbloqueados



TENCHU 2
House Of Stuff: more *House Of Snuff:* más acción para los músculos



TENCHU 2
Jool'z Test: este nivel no es apto para los ninjas de pacotilla



TENCHU 2
Postie's Hell: Un toque de humor y más acción



TONY HAWK'S PROSKATER 2
Todos los bonos, niveles y personajes a tu alcance



URBAN CHAOS
Todos los niveles al descubierto para tu goce y disfrute



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
Todos los bonos, armas y escenarios desbloqueados



WU TANG
Todos los jugadores están desbloqueados, así que ya es hora de meter caña.

EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS

INSCRIBE TU NOMBRE EN EL APASIONANTE *LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*

PARTICIPA

¿QUÉ ES?

EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS es un nuevo concurso pensado para premiar tu destreza y habilidades de jugador. Como recompensa por tus buenos tiempos y puntuaciones en el disco de demos mensual, podrás hacerte con varios premios y, mejor aún, vas a quedar inmortalizado como uno de los mejores jugadores de PS1 en nuestra ilustre Galería de Famosos.

EL PREMIO

Cada mes estableceremos una serie de retos que superar. Sólo tienes que completarlos, enviándonos una prueba de ello -que puede ser una foto o un vídeo- y recibirás un premio la mar de suculento, amén de pasar a formar parte de nuestro *Libro PSMag de los Récords* (siempre y cuando nos mandes una foto tuya, claro).

LAS BASES DEL CONCURSO

Es muy sencillo. Cada reto se debe completar siguiendo las reglas que se establecen en el apartado correspondiente de El Reto de PSMag. Para participar, debes enviar el cupón acompañado de un vídeo o una fotografía que atestigüen tus hazañas, junto con una foto tuya. Todo esto aparece explicado con detalle en cada reto. Puedes participar en tantos retos como quieras, pero asegúrate de rellenar el cupón que aparece más abajo y de marcar las casillas adecuadas.

CÓMO CONSEGUIR PRUEBAS DE TUS PROEZAS CON UNA CÁMARA DE FOTOS

Enfoca con la cámara la pantalla de televisión y dispara. Obtendrás mejores resultados si no utilizas el flash de la cámara, corres las cortinas y/o utilizas una película rápida de 200 o 400 ASA.

CON UN APARATO DE VÍDEO

1. Conecta el cable que une la PlayStation con el televisor en la entrada de señal situada en la parte posterior del aparato de vídeo.
2. Conecta el cable de salida al televisor y enciende ambos aparatos.
3.Sintoniza el canal del vídeo en el televisor y enciende la PlayStation.
4. Busca un canal libre en el sintonizador de canales del vídeo y busca la señal de la PlayStation. Guarda la sintonía.
5. Completa el reto, y asegúrate de incluir la pantalla que muestra el «resultado».
6 .Introduce una cinta de vídeo y pulsa el botón de grabación. Espera unos segundos y detén la grabación.
7. Repite los pasos 5 y 6 tantas veces como diferentes retos quieras asumir.
8 Es muy importante que rebobines la cinta hasta el principio.

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

EL MÁS RÁPIDO



FÉLIX VALLE
Leganés (Madrid)
Mejor tiempo: 1 min. 19 seg.
Enhorabuena Félix, has demostrado ser digno de llevar una placa y defender el orden y la ley, aunque no te confíes demasiado, porque sólo te has quedado a un segundito de ná de Vícto...

2. 1 min. 20 seg.	Víctor M. Dominguez	*Caleta de Velez* (Málaga)
3. 1 min. 27 seg.	José Ortiz	Badajoz
4. 1 min. 41 seg.	Miguel Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaén)

MAT HOFFMAN PRO BMX

EL MEJOR COMBO



FRANCISCO MANUEL VALIENTE
Astillero (Cantabria)
Mejor combo: 32.495

Felicidades Francisco, te has subido en lo más alto del podio gracias a tu combo y, de paso, nos has enseñado que para ti no importa que se trate de un deporte de riesgo, porque nada te da miedo. Sigue así muchacho...

2. 31.297	Miguel Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
3. 22.822	José Ortiz	Badajoz

viene de la página 11

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Opción seleccionada A

¿Estás loco? A Némesis tus disparos no le hacen ni cosquillas. En menos que canta un gallo te rodea, te agarra por el cuello y dispara su temible tentáculo dentro de tu garganta. Buenas noches, dulce Jill... que descanses en paz.

Sigue intentándolo

vuelve a la página 11

GRAN TURISMO 2

EL MEJOR TIEMPO



FRANCISCO MANUEL VALIENTE
Astillero (Cantabria)
El mejor tiempo: 1 min. 42.521 seg.
A estas alturas, estabamos seguros de que todos seriais unos expertos al volante de *Gran Turismo 2*, pero lo que no habíamos sospechado era que fuerais tan buenos. Pero como siempre, sólo puede haber un ganador.

2. 1 min. 42.558 seg.	Sergio Saborido	Fuerteventura
3. 1 min. 43.039 seg.	Félix Valle	*Leganés* (Madrid)
4. 1 min. 43.372 seg.	Miguel A. Izquierdo	*Andújar* (Jaén)
5. 1 min. 44.075 seg.	Alfonso Velasco	*La Solana* (Ciudad Real)
6. 1 min. 45.049 seg.	José Ortiz	Badajoz

SPYRO 3

LA MEJOR PUNTUACIÓN

FÉLIX VALLE
Leganés (Madrid)
Tiempo restante: 1 min. 48.84 seg.
Escupir fuego montado en un monopatín... Buena combinación, ¿no creéis? Seguro que sí, de otro modo no nos habríais mandado todos esos sobres cargados de cintas con vuestras actuaciones. Félix, tú has sido el más rápido, el premio es para ti.

2. 1 min. 38.60 seg.	Víctor M. Dominguez	*Caleta de Velez* (Málaga)
3. 1 min. 17.84 seg.	Miguel Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaén)

QUAKE II

EL MEJOR



JOSÉ ORTIZ
Badajoz
El mejor
Este reto era un poco particular, puesto que no consistía en llegar el primero, ni en conseguir una puntuación concreta, ni en nada parecido. Consistía simplemente en hacerlo bien. Estamos seguros de que confiáis en nuestro criterio y, después de discutirlo durante horas, decidimos que la mejor partida era la de José... Felicidades a los otros

2.	Miguel Ángel Izquierdo	*Andújar* (Jaén)

CRASH BASH

LA MEJOR PUNTUACIÓN



MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Mejor puntuación: 499
Oye Miguel, ¿has pensado nunca dedicarte a pintar? Lo decimos porque lo haces a una velocidad de infarto y además bien hecho. Podrías ganar una pasta gansa... Aunque sólo es una sugerencia, tú futuro lo tienes que decidir tú mismo. Mientras, juega a la Play que lo haces de maravilla...

2. 471	Félix Valle	*Leganés* (Madrid)
3. ----	José Ortiz	Badajoz

¿WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?

EL MEJOR TIEMPO



MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Mejor tiempo: 3 min. 43 seg.
¡Bien hecho chicos! Después de ver vuestros tiempos respondiendo preguntas seguro que nadie se atreve a decir que jugar a la consola atrofia el cerebro o que «atonta» la cultura. ¡Los videojuegos son cultura, que se enteren de una vez!

2. 4 min. 10 seg.	Víctor M. Dominguez	*Caleta de Velez* (Malaga)
2. 4 min. 10 seg.	José Ortiz	Badajoz
3. 4 min. 12 seg.	Francisco M. Valiente	*Astillero* (Cantabria)

CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ SYPHON FILTER 2
- ☐ TONY HAWK'S SKATEBOARDING
- ☐ TOMB RAIDER 3
- ☐ COLONY WARS: RED SUN
- ☐ LUCKY LUKE: WESTERN FEVER
- ☐ HUGO - BLACK DIAMOND FEVER
- ☐ ACTUA GOLF 2
- ☐ POINT BLANK 2

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
ADJUNTO ☐ VÍDEO ☐ FOTO COMO PRUEBA

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine,* Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.



MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Naútica









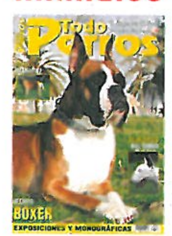


Entretenimiento

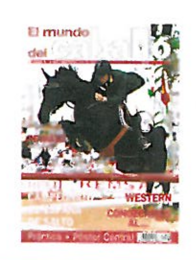
ALTA FIDELIDAD



Animales







Viajes



Videojuegos





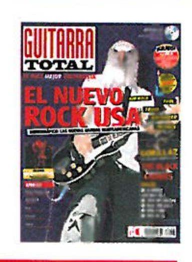


Música











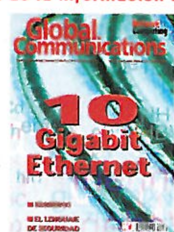


Ciencia



T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)









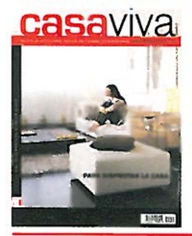
Creatividad Digital

3D Todo3D





Decoración







Especiales



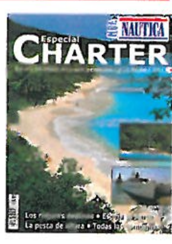




















Ultimos lanzamientos





El fruto de la buena comunicación

GANADORES BOLSAS OFICIALES PSONE

1.- Agustín Martín Vergara
Valencia

2.- Marisol Mourelle Gerpe
La Coruña

3.- Juan Antonio Mariscal Sierra
Sant Andreu de la Barca (Barcelona)

4.- Manuel Víctor Rodríguez de León
Las Palmas de Gran Canaria

5.- Amparo Duart Moltó
Valencia

6.- Antonio Lucena Cruz
Reus (Tarragona)

7.- Judith Cobo Claramunt
Rubí (Barcelona)

8.- Albert Codina Pérez
Barcelona

9.- Joan Ferrer Bonveni
Callús (Barcelona)

10.- Jordi Marcé Gallardo
Vilafranca del Penedés (Barcelona)

11.- Fernando Roca Fleque
Benicarló (Castellón)

12.- Enrique Jiménez Saborido
Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

13.- Ayose Rubio Vera
Tragacete (Cuenca)

14.- Marc Romero Barazas
Sant Cugat del Vallès (Barcelona)

16.- Sebastián Gutiérrez Ortega
Coria del Río (Sevilla)

17.- Iván Pavón Sánchez
La Línea (Cádiz)

18.- Marcos Gómez Beri
Almenara (Castellón)

19.- Manuel Herrera López
San Fernando (Cádiz)

20.- Francisco Torijano
Getafe (Madrid)

GANADORES BOLSAS OFICIALES PS2

21.- David Gilabert Perea
Valencia

22.- Esteban Serralvo Pérez
Jerez de la Frontera (Cádiz)

23.- Juan Carlos Martínez
Pinto (Madrid)

24.- Raúl Fraile García
Santander

25.- Óscar Santiago Presumido
Barcelona

26.- Bernat Tresserra Pi
Molins de Rei (Barcelona)

27.- Roberto Melantuche Van Eikels
Móstoles (Madrid)

28.- Carlos López de Pablo Aragonés
Herencia (Ciudad Real)

29.- Adolfo García Uceda Díaz-Albo
La Solana (Ciudad Real)

30.- Miguel Fabián Lavado Herrero
La Zarza (Badajoz)

31.- Silvia Torrás Ferré
Lliça D'Amunt (Barcelona)

32.- Juan Manuel Navarro Martínez
Moralejo Caravaca (Murcia)

33.- Juan Lago Pérez
Betanzos (La Coruña)

34.- Javier García Moral
Barco de Valedoras (Orense)

35.- Iván Herrero Montero
Alcalá de Henares (Madrid)

36.- Oriol Lluís Romera
Jesús Tortosa (Tarragona)

37.- Jordi Ramos Suárez
Malgrat de Mar (Barcelona)

38.- José Descarrega Llebería
Mora la Nova (Tarragona)

39.- Fernando Albo Uslé
Beranga (Cantabria)

40.- Carlos Bouza (Madrid)

GANADORES ESTO ES FÚTBOL 2

1.- Toni Garre Bautista
Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

2.- Javier Simón Sánchez
Vall de Uxo (Castellón)

3.- Javier Sales Candel
Alzira (Valencia)

4.- Jesús Manuel García Pérez
La Felguera (Asturias)

5.- Carlos Zarzo Torrallo
Manises (Valencia)

6.- Sonia Pérez Sánchez
Ripollet (Barcelona)

7.- Daniel Muñoz Deu
Barcelona

8.- José Manuel Serrano Leal
Cádiz

9.- Manuel Santos Ambrosio
Málaga

10.- Víctor Magro Campos
Barcelona

11.- David Escribano Wibrow
Madrid

12.- Jonatan Martínez
Barcelona

13.- Joaquín Sánchez Hinjo
Coslada (Madrid)

14.- Carlos Capa Ballesta Madrid

15.- Javier Mirandina Martos
Algorta (Vizcaya)

16.- Albert Roca Edo
Reus (Tarragona)

17.- Manuel Peña Carrasco
Urda (Toledo)

18.- José María Garrido Gutiérrez
La Línea (Cádiz)

19.- Alfredo Calvo Aguayo
Palencia

20.- Juan Antonio Mariscal Sierra
Sant Andreu de la Barca (Barcelona)

21.- José Rionda Berrocal
Oviedo

22.- Miguel A. Zapata Férez
Mula (Murcia)

23.- Juan Carlos Sánchez Santana
Rubí (Barcelona)

24.- José Juan Arona Mochales
Utiel (Valencia)

25.- Francisco Javier Quintela Merino
Viladecans (Barcelona)

26.- Rafael Torres Álvarez
Barcelona

27.- Patricia Díaz López
Málaga

28.- José Manuel Maqueda Sánchez
Ávila

29.- José María Fernández Díaz
El Álamo (Madrid)

30.- Pedro Hernández Domínguez
Mérida (Badajoz)

31.- Adrián Rodríguez
Zaragoza

32.- Albert Sánchez Arrey
Olot (Gerona)

33.- Guillermo Sánchez Vallet
Madrid

34.- Eloy Díaz Escoda
Alicante

35.- Pablo Ballesteros Rivera
Valladolid

36.- Ángel Andrino Estepa
Valdemoro (Madrid)

37.- José Francisco Ferris Requena
Elda (Alicante)

38.- Francisco Javier Moreno
Domínguez
Pto. Santa María (Cádiz)

39.- Santiago Piqueras Martínez
La Roda (Albacete)

40.- Antonio Marfil Ruiz
Moluizar (Granada)

41.- Juan Vicente Peñarrubia París
Miramar (Valencia)

42.- Miguel Ángel Rodríguez González
Madrid

43.- Xavi García Muntói (Barcelona)

44.- José Antonio Lancis Nortes
Elche (Alicante)

45.- Nacho Suárez
San Sebastián de los Reyes (Madrid)

46.- David Revuelto Cobo
Córdoba

47.- Juan Carlos García Martí
Alicante

48.- Vicente Galván Sánchez
Santa Cruz de Tenerife

49.- Manuel José García Pimentel
Vegadeo (Asturias)

50.- Pepi Font Santanach
L'Esquirol (Barcelona)

GANADORES CONCURSO *TONY HAWK'S PRO SKATER 3*

1.- Rodrigo Iglesias Posse
La Coruña

2.- Beatriz Lara Riesgo
Mojados (Valladolid)

3.- Juan José Carrasco García
Sa Coma (Baleares)

4.- José Alberto Bonilla Vallejo
Madrid

5.- Francisco Javier Naval (Barcelona)

6.- Marcos Álvarez Arroyo
Ibiza (Baleares)

7.- María Rosa Martínez Ruiz
Almería

8.- Leudis Lebrón Martínez (Vitoria)

9.- Juan Pedro Vázquez
Bienvenida (Badajoz)

10.- Ángel Pérez Sánchez
Jumilla (Murcia)





Expertos en informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sanls, 17 ©932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ©933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ©918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ©986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ©976 218 271

pedidos por internet	www.centromail.es
pedidos por teléfono	902 17 18 19

PS one™



PLAYSTATION PS ONE + HARRY POTTER 23.792 / 142,99 €



PLAYSTATION PS ONE 19.964 / 119,99 €

CARRY MATE

4.490 / 26,99 €

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE

4.158 / 24,99 €

MEMORY CARD SONY PS ONE

1.995 / 11,99 €

TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb

3.326 / 19,99 €

VOLANTE FERRARI CHALLENGE R. WHEEL

4.990 / 29,99 €

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

3.825 / 22,99 €

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

4.990 / 29,99 €

BREATH OF FIRE IV

3.825 / 22,99 €

CHASE THE EXPRESS

3.825 / 22,99 €

COLIN McRAE RALLY 2

4.490 / 26,99 €

COOL BOARDERS 4

3.825 / 22,99 €

CRASH BASH

3.825 / 22,99 €

DESTUCTION DERBY RAW
3.825 / 22,99 €

DIGIMON WORLD

8.318 / 49,99 €

DRIVER 2

4.990 / 29,99 €

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

3.825 / 22,99 €

FIFA FOOTBALL 2002

7.486 / 44,99 €

FINAL FANTASY IX

4.990 / 29,99 €

HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL

7.486 / 44,99 €

ISS PRO EVOLUTION 2

6.654 / 39,99 €

MANAGER DE LIGA 2002

6.321 / 37,99 €

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

3.825 / 22,99 €

MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS

4.657 / 27,99 €

NBA LIVE 2002

7.486 / 44,99 €

PARASITE EVE II

4.990 / 29,99 €

¿QUIERES SER MILLONARIO?

4.990 / 29,99 €

SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO

6.321 / 37,99 €

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN

3.825 / 22,99 €

SYPHON FILTER 2

3.825 / 22,99 €

SYPHON FILTER 3 6.321 / 37,99 €

THE ITALIAN JOB 7.486 / 44,99 €



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

4.490 / 26,99 €

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

7.486 / 44,99 €

VAGRANT STORY

4.990 / 29,99 €

WINNIE THE POOH

3.825 / 22,99 €

PS One

Expertos en videojuegos





De agotarse algún producto de este pack, será sustituido por otro de igual o superior valor.



DEVIL MAY CRY


HEADHUNTER


MOTO GP 2



007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO


BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE


BURNOUT


CRASH BANDICOT: LA VENGANZA DE CORTEX


DROPSHIP


FIFA FOOTBALL 2002


GRAN TURISMO 3 A-SPEC


HALF LIFE


HERDY GERDY


JACK AND DAXTER


LOTUS CHALLENGE


MAX PAYNE


SALT LAKE 2002


MONSTRUOS, S.A. ISLA DE LOS SUSTOS



PRO EVOLUTION SOCCER


SILENT HILL 2 DIGIPACK


SOUL REAVER 2


SSX TRICKY


WORLD RALLY CHAMPIONSHIP


STATE OF EMERGENCY




CRAZY TAXI


DEAD OR ALIVE 2


DYNASTY WARRIORS 2


WIPEOUT FUSION


EL PAJARO LOCO


F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000


FIFA 2001


MOTO GP


SILPHEED
5.822
34,99 €

TEKKEN TAG TOURNAMENT


Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 28 de febrero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

IMPUESTOS INCLUIDOS



GameSHOP

especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:

ENVÍO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO · COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

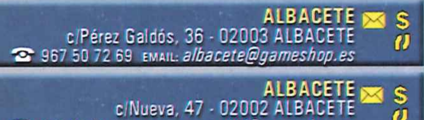
SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ 499pts. URGENTE: 6€ 998pts.)

PS one · PlayStation 2

TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop



- **ALBACETE** — c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE — ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
- **ALBACETE** — c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE — ☎ 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
- **ALBACETE** — c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE) — ☎ 967 17 61 62
- **ALBACETE** — c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE) — ☎ 967 34 04 20
- **ALICANTE** — Avenida de la Libertad, 28 - 03206 ELCHE (ALICANTE) — ☎ 96 666 05 53
- **ALICANTE** — c/Andrés Lambert, 5 - 03730 JAVEA (ALICANTE) — ☎ 96 579 11 97
- **BADAJOZ** — Avenida Antonio Chacón, 4 - 06300 ZAFRA (BADAJOZ) — ☎ 924 55 52 22
- **BALEARES** — Camí Salard, 6 - 07008 PALMA DE MALLORCA (BALEARES) — ☎ 971 70 65 21 EMAIL: mallorca@gameshop.es
- **BALEARES** — c/Cayetano Soler, 3 - 07800 IBIZA (BALEARES) — ☎ 971 30 33 82 EMAIL: ibiza@gameshop.es
- **BARCELONA** — Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA) — ☎ 93 894 20 01
- **BARCELONA** — c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720 VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) — ☎ 93 892 33 22
- **BARCELONA** — Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA VILANOVA I LA GELTRU — ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es
- **BARCELONA** — c/Brutau, 202 - 08203 (SABADELL) BARCELONA — ☎ 93 712 40 63
- **CÁDIZ** — c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ — ☎ 956 22 04 00
- **CANTABRIA** — Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA) — ☎ 942 26 15 94/ 942 26 98 70 EMAIL: santander@gameshop.es
- **GIRONA** — c/Rutlla, 43 - 17007 GIRONA — ☎ 972 41 09 34
- **GRANADA** — c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA — ☎ 958 80 41 28
- **LEÓN** — c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN — ☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es
- **MADRID** — c/La del Manojo de Rosas, 95 - 28021 CIUDAD DE LOS ÁNGELES (MADRID) — ☎ 91 723 74 28
- **MÁLAGA** — c/Trapiche, Local 5 - 29600 MARBELLA (MÁLAGA) — ☎ 95 282 25 01 EMAIL: marbella@gameshop.es
- **OURENSE** — Avenida de la Habana, 69 - 32003 OURENSE — ☎ 988 392 350 EMAIL: ourense@gameshop.es
- **SANTA CRUZ DE TENERIFE** — Avda. Juan Carlos I, Edificio Marte· Local 8 - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) — ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es
- **SORIA** — c/San Benito, 6 BAJO - 42001 SORIA — ☎ 975 23 04 17
- **TARRAGONA** — c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA) — ☎ 977 33 83 42
- **VIZCAYA** — c/General Eraso, 8 – 48014 DEUSTO (BILBAO) — ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
- **VIZCAYA** — Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA) — ☎ 94 418 01 08

PLAYSTATION2 + DUAL SHOCK 2

300€ /49.916 pts



Producto	Precio
DUAL SHOCK 2	30€ 4.992 pts
MEMORY 8Mb PS2	39€ 6.489 pts
STAD VERT/ HORIZ	15€ 2.496 pts
MULTITAP PS2	45€ 7.497 pts
MANDO DVD SONY	30€ 4.992 pts
VOLANTE McLAREN	72€ 11.980 pts
STORAGE SYSTEM	7€ 1.165 pts
PISTOLA P99K	42€ 6.988 pts
ADAPTADOR RFU	23€ 3.827 pts
i-LINK CABLE	23€ 3.827 pts

Juego PS2	Precio
ACE COMBAT 4	57€ /9.484 pts
DYNASTY WARRIORS 3	CONSULTAR
HEAD HUNTER	57€ /9.484 pts
HERDY GERDY	60€ /9.983 pts
MAXIMO	62€ /10.316 pts
METAL GEAR SOLID 2 EDICION ESPECIAL	66€ /10.981 pts
ATLANTIS III	57€ 9.484 pts
BALDURS GATE	57€ 9.484 pts
DEVIL MAY CRY +CAMISETA	63€ 10.482 pts
DROPSHIP	57€ 9.484 pts +DVD EVOLUTION 72€
DUNE	57€ 9.484 pts
ECCO THE DOLPHIN	57€ 9.484 pts
ESPN WINTER GAMES	60€ 9.983 pts
FIFA 2002	63€ 10.482 pts
GRANDIA II	CONSULTAR
GTA III	63€ 10.482 pts
RE GUN SURVIVOR 2	62€ 10.316 pts
JAK & DAXTER	57€ 9.484 pts
JEREMY McGRATH	57€ 9.484 pts
MAX PAYNE	63€ 10.482 pts
MONSTERS INC.	57€ 9.484 pts
PRO EVOLUTION SOCCER	60€ 9.983 pts
REZ	57€ 9.484 pts
SALT LAKE 2002	60€ 9.983 pts
SHADOWMAN 2	57€ 9.484 pts
SILENT HILL 2	66€ 10.981 pts
TONY HAWK 3	63€ 10.482 pts
UEFA CHAMP. LEAGUE	66€ 10.981 pts
WIPEOUT FUSION	57€ 9.484 pts
WORLD RALLY C.	57€ 9.484 pts









PS ONE + DUAL SHOCK

120€ /19.966 pts.




Producto	Precio
DUAL SHOCK	27€ 4.492 pts
MEMORY CARD	12.6€ 2.096 pts
MULTITAP	30€ 4.992 pts
UPXUS CONTROLLER	9.5€ 1.581 pts
SHOCK CONTROLLER	18€ 2.995 pts
VOLANTE McLAREN	72€ 11.980 pts
RF ADAPTOR UPXUS	13€ 2.163 pts
PISTOLA P99K	42€ 6.988 pts
PISTOLA SCORPION II	36€ 5.990 pts
MEMORY 1Mb	8.35€ 1.389 pts
MEMORY 4Mb	21€ 3.494 pts
BOLSA PS ONE	21€ 3.494 pts

Juego PS one	Precio
CASPER	36€ 5.990 pts
CHASE THE EXPRESS	21€ 3.494 pts
COOL BOARDERS 4	21€ 3.494 pts
DESTRUC. DERBY	21€ 3.494 pts
FINAL FANTASY IX	27€ 4.492 pts
HARRY POTTER	45€ 7.487 pts
DINOCABALGADA	45€ 7.487 pts
MONSTERS INC.	27€ 4.492 pts
PARASITE EVE 2	27€ 4.492 pts
PROEVOLUTION SOCCER	42€ 6.988 pts
SUPER NENAS	27€ 4.492 pts
SYPHON FILTER 3	42€ 6.988 pts
TELETUBBIES	30€ 4.992 pts
TONY HAWK 3	45€ 7.487 pts
VAGRANT HISTORY	27€ 4.492 pts
WINNIE THE POOH	27€ 4.492 pts

















SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO PRECIOS VÁLIDOS PARA PENÍNSULA Y BALEARES TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS


PlayStation 2
ACECOMBAT
Trueno de Acero
namco
Hay tres cosas que debes saber sobre el combate aéreo:
1. Observar y ser el primero en atacar, lo es todo 2. Observar y ser el primero en atacar, lo es todo 3. El enemigo sabe lo mismo que tu sabes
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.
ACECOMBAT™ Trueno de Acero & © 2001 NAMCO LTD. All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. F-22, F-16, F-117, U-2,
C-130 and SR-71 are Trademarks of Lockheed Martin Corporation used under license to Namco.
TBWA